

GAME BOY

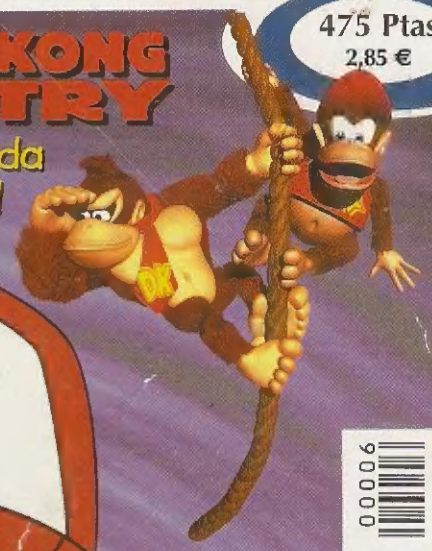
GUÍA TOTAL de



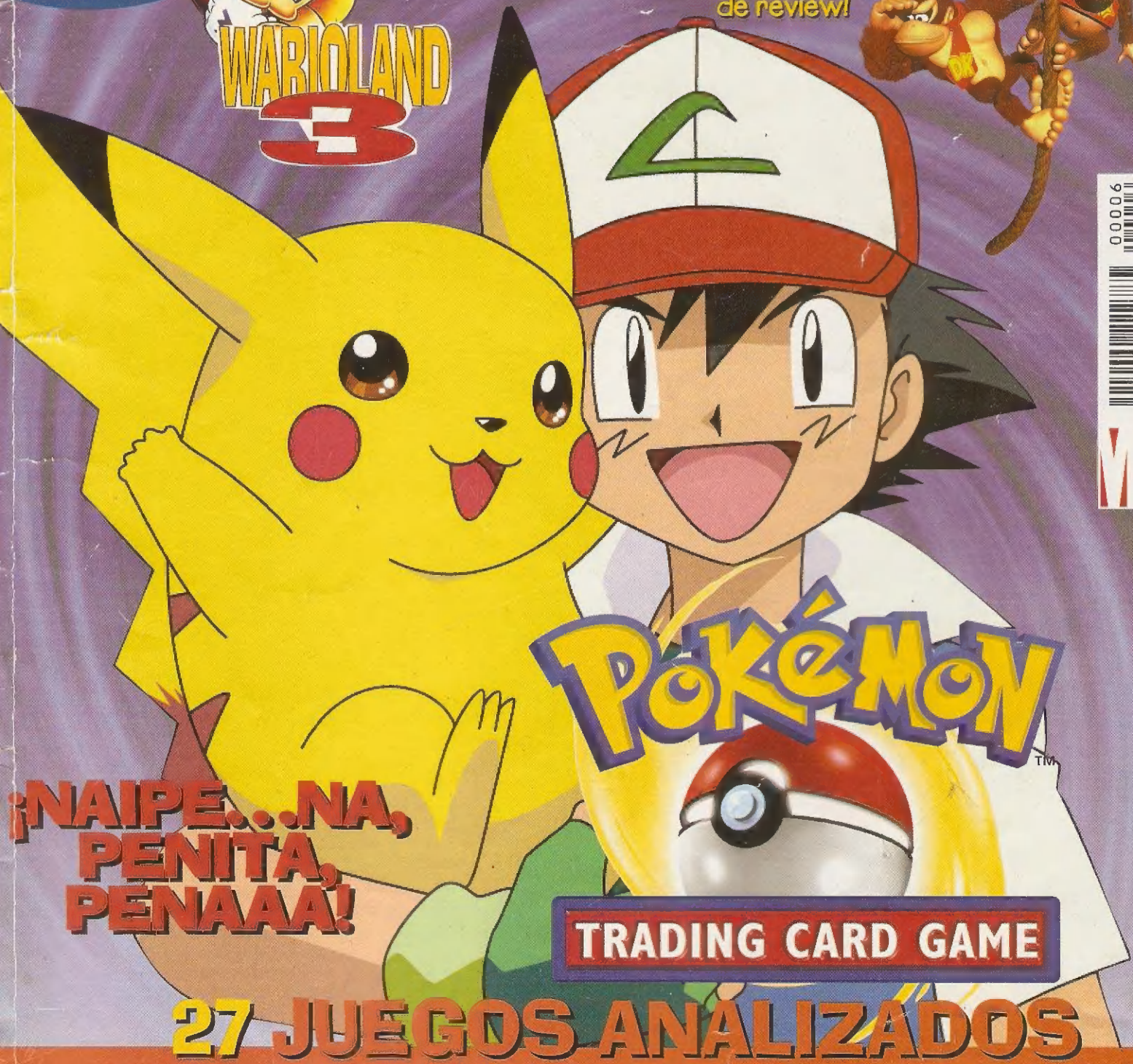
WARIO LAND 3

DONKEY KONG COUNTRY

¡Qué animalada de review!



475 Ptas
2,85 €



POKÉMON

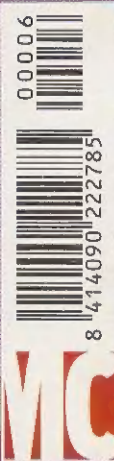


¡NAIPE...NA, PENITA, PENAAA!

TRADING CARD GAME

27 JUEGOS ANALIZADOS

POKÉMON TRADING CARD GAME • DONKEY KONG COUNTRY • EL LIBRO DE LA SELVA • TOCA DINOSAUR • CHICKEN RUN • CANNON FODDER • FORMULA ONE 2000 • X-MEN • ¡Y MUCHÍSIMOS MÁS!



Dirige el equipo



Salva el mundo.



ALPHA TEAM



nuevo

Disponible en PC CD-ROM y Game Boy Color



NINTENDO®, GAME BOY™ AND GBC ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

just imagine...

©LEGO, el logotipo LEGO y el ladrillo LEGO son marcas registradas del Grupo LEGO.



Estás cubierto de polvo?



O de aceite?



O de lodo?



O, congelado de frío?



¡Entonces es que has estado jugando con Stunt Rally!



stunt rally

Crea alocadas pistas de competición para divertirte con Stunt Rally.



nuevo

Disponible en PC CD-ROM y Game Boy Color



NINTENDO®, GAME BOY™ AND GBC ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

just imagine...

©LEGO, el logotipo de LEGO y el ladrillo LEGO son marcas registradas del Grupo LEGO.



SUMARIO

64 Especial Número 6
31 de enero de 2001

Staff

Edición: MC Ediciones, S.A.

Redacción:

Es Decir, S.L.
C/ Riera Alta, 8, pral. 2º
08001 Barcelona
E-mail: n64@mediciones.es

Director edición española:

Sergio Arizaaga

Director técnico:

Federico Pérez

Jefe de redacción:

Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:

Ramón Peris

Colaboradores:

Miquel López, Raquel García,
Pau Martí, J. J. Musarra, Jaume Muñoz

Dirección Editorial:

Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuentes

Publicidad:

Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo

Doménech Romero
Pº San Gervasio, 16-20, 080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad

Bealix Bonsons
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 - Fax: 91 417 05 31

Suscripciones

Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:

MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:

ROTOGRAPHIN Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:

Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Latorja, 19-21 esp. Herrería Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.

Sudamerica, 1532, 1290, Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: Hueso y Sanabria Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:

Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoosa, n° 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo, 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Veedoreros



MC Ediciones, S.A.

Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

El Copyright de los artículos que aparecen en este número, traducido o reproducidos de Planet Game Boy pertenece o ha sido licenciado por Future Publishing Limited, UK-99. Todos los derechos reservados. Para más información sobre esta u otras revistas de Future Publishing Magazines en World Wide Web, contactar con: <http://www.futurenet.co.uk/home.html>

SECCIONES.....

- 2001: UNA ODISEA EN LA GAME BOY** 12
Descubre en nuestro reportaje especial los juegos que saldrán para Advance.
- EL CONSULTORIO DEL PROFESOR OAK** 50
Si crees que tus problemas videojueguiles no tienen solución, acude a nuestro especialista.
- WARIO LAND 3** 54
Todos los mundos, modos, enemigos y trucos para esta mágica aventura del desfachatado Wario.

PREVIEWS.....

- POKÉMON ORO Y PLATA** 6
- THUNDERBIRDS** 6
- MARIO TENNIS** 10
- ZELDA: FRUIT OF THE MYSTERIOUS TREE** 10
- ANIMORPHS** 11
- BATMAN:**
- CHAOS IN GOTHAM** 11
- DOUG'S BIG GAME** 11



REVIEWS.....

- POKÉMON TRADING CARDS** 16
- DONKEY KONG COUNTRY** 18
- EL LIBRO DE LA SELVA** 20
- CANNON FODDER** 22
- TOCA** 24
- ALADDIN** 28
- INSPECTOR GADGET** 29
- ALFRED CHICKEN** 30
- DINOSAUR** 31
- MTV SPORTS PURE RIDE** 32
- DONALD DUCK** 33
- BATMAN: RETURN OF THE JOKER** 34
- MONKEY PUNCHER** 35
- CHICKEN RUN** 36
- MR. DRILLER** 37
- SAN FRANCISCO RUSH 2049** . 38
- FORMULA ONE 2000** 39
- THE MUMMY** 40
- MTV SKATEBOARDING** 41
- THE GRINCH** 42
- LA RUTA HACIA EL DORADO** .. 43
- X-MEN: MUTANT ACADEMY** 44
- RUGRATS: TOTALLY ANGELICA** . 45
- CHAMPIONSHIP**
- MOTOCROSS 2001** 46
- VENGANZA MARCIANA** 47
- BUFFY: THE VAMPIRE SLAYER** .. 48

LA REVISTA PARA
LOS FANS DE
NINTENDO 64



64 MAGAZINE

Dinamita la rutina con la revista más cañera sobre el mundo de Nintendo 64. Actualidad, reportajes, análisis, trucos y guías de los juegos para la consola más poderosa del mercado.



**Nº37
YA A LA
VENTA**

**375 Ptas
2,25 Euros**

¡MÁS ANÁLISIS! ● ¡MÁS NOTICIAS! ● ¡MÁS TRUCOS! ● ¡MÁS SORPRESAS!

LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64

MC Nº 37
375 Ptas
2,25 €
Edición española

64 MAGAZINE

¡REVIEW HISTÓRICA!
ZELDA 2
¡SALVA A HYRULE DEL GRAN CATACLISMO!
ANALIZAMOS
WWE NO MERCY
DONALD DUCK QUACK ATTACK
TOM Y JERRY
DONKEY KONG COUNTRY

Pika habla por los codos en...
HEY YOU, PIKACHU

Barcode: 414090 102780 00037

EN CAMINO...

¡ESTÁN AL CAER!



La intro empieza bajo el agua.

ES LA PRIMERA SECUELA PROPIAMENTE DICHA DE POKÉMON QUE APARECE!



¡Un mundo de ensueño nos espera!

PROF. ELM:



Uh, um, it's just terrible!

El Prof. Elm, compañero de Oak, te llama para darte muy malas noticias. Parece ser que ha estado viendo Digimon y se ha dado cuenta de que es una coplada.



POKÉMON

ORO Y PLATA

UNOWN

Los Pokémon suelen tener un aspecto algo extraño, pero este se lleva la palma. Unown tiene 26 formas diferentes (aunque sólo ocupa un espacio en tu Pokédex), y cada una corresponde a una letra del abecedario. Lo encontrarás en las Ruinas de Alph, al oeste de Ciudad Violeta, si bien deberás solucionar primero un puzzle de baldosas para conseguirlo. ¡Lo mejor es que si capturas a tres Unown conseguirás un Unowndex!



Disponible: SIN DETERMINAR De: NINTENDO

Vete preparando. Se te van a poner los pelos de punta. La fiebre Pokémon Oro y Plata ya ha puesto patas arriba a los Estados Unidos, y lo mismo va a suceder aquí cuando llegue (supuestamente, allá por abril). Pero, ¿a qué viene tanto alboroto? Tampoco puede ser tan bueno como dicen... ¡O tal vez sí?

Teniendo en cuenta que esto es una preview, no

vamos a otorgar ningún tipo de puntuación. Pero sí que estamos dispuestos a desvelar todo lo que hemos descubierto en la versión de importación: nuevos ítems, nuevos monstruos y, lo mejor, nuevos personajes.

Es la primera secuela propiamente dicha de Pokémon que aparece (de todos es sabido que la entrega Amarilla no era más que una actualización de las versiones Roja y Azul). Y eso se nota. Resulta lo suficientemente familiar para los veteranos del universo Pokémon como para adentrarse en ella en un santiamén (la aventura empieza casi, casi de la misma manera), pero también resulta ideal para los novatos, ya que la curva de aprendizaje es muy suave e incluye algunas sesiones de entrenamiento estupendas.

Habrà que irse preparando también para perder



¿Quién será ese extraño Pokémon volador que se oculta en las sombras? Pues se trata de... ¡pensabas que íbamos a decirlo!



NUEVO COMIENZO

Al igual que en los juegos anteriores, todo empieza en casa de tu mamá. Sin embargo, tu habitación ha sufrido serios cambios desde la última vez, y en esta ocasión hay algunos juguetitos nuevos que te encantarán. Más adelante podrás incluso cambiar la cama y el papel de la pared.

Lo primero que debes hacer es probar la radio, si bien la única emisora que funciona es la que emite el programa del Prof. Oak. Es el típico programa de la tarde, en el que la gente llama para explicar sus Poké-problemas. Pobre profesor. ¡Nunca puede descansar!



PREPÁRATE

Dirígete al cubículo del Profesor Oak. Te da a elegir entre tres Pokémon nuevos, todos ellos con un aspecto estupendo. ¡Haz una foto a los tres! Cada uno representa un poder específico: Fuego, Agua u Planta, así que asegúrate de elegir al que mejor se adapte a tu estilo de juego.



CYNDAQUIL

Tipo: Fuego

Cyndaquil se enrollará como una bola si se siente ame-

nazado, y la fiera de su plumaje puede detener el avance de los Pokémon más salvajes. Es el equivalente al Charmander de Rojo y Azul. ¡Moléstale y alucina con las chispas que saltan de su plumaje!



TODODILE

Tipo: Agua

Las poderosas fauces tipo caimán de Tododile van de perlas para machacar a los enemigos. En Po-

kémon Rojo y Azul, el equivalente sería Squirtle. Ideal para los jugadores más potentes, ya que su entrenamiento es fácil y le encanta aprender cosas nuevas.

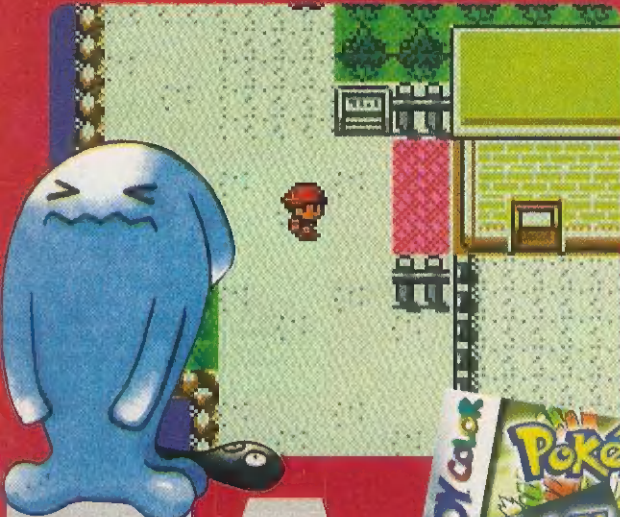


CHICORITA

Tipo: Planta

Según los datos del Poké Gear, la hoja que hay en la cabeza de Chicorita huele dulce. Chicorita

parece dócil, pero en realidad es una bestia parda. Es el equivalente al Bulbasaur de entregas anteriores, y no estaría nada mal contar con semejante luchador a tu lado desde el principio. ¡Un compañero fiel como ninguno!

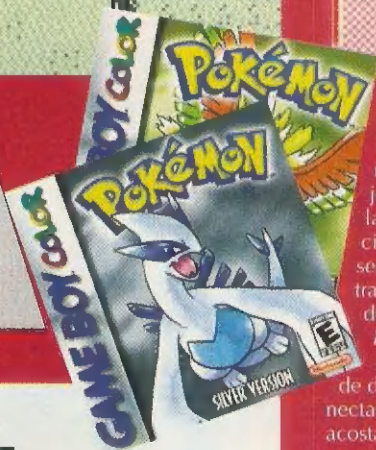


¡EN O&P HAY UN MONTÓN DE DETALLES DE PRIMERA!

El nuevo Ash se encuentra con el legendario Profesor Oak por primera vez.

La encantadora pareja cuida de los huevos de Pokémon. Regresa cuando hayan salido para encargarte de un retoño.

TATA



CATERPIE
HP: 13



horas de sueño si queremos conseguir las nuevas 100 bestias del juego. Cuando empieza la partida, debes introducir la hora y el día de la semana en que te encuentras. A partir de ahí, cuando juegues con Oro y Plata durante el día, en el juego también será de día. Sin embargo, si conectas el juego a la hora de acostarte, te encontrarás con un mundo sumido en las tinieblas de la oscuridad. Una idea simple que redundará en una experiencia genial.

De noche, puedes cazar a ciertos Pokémon, como al Búho Hoot y verás cómo se encienden las luces tras las ventanas de las casas de la ciudad. ¡Bestial! Cuando te has adentrado lo suficiente en el juego deberás subir a un barco que sólo zarpa a una hora determinada de un día en concreto, por lo que deberás estar jugando en ese pun-

EL NUEVO ASH

POKÉ EQUIPAJE

El nuevo y mejorado personaje principal de Pokémon Oro y Plata es un luchador con suerte. Tan sólo hace falta echar un vistazo a la pasada de equipamiento que lleva desde el principio. ¡Lo malo es tener que arrastrar tanto peso noche y día!



POKÉ BALL

En O&P podrás elegir entre más tipos de Poké Ball, como por ejemplo la Heavy Ball que atrae a los Pokémon más pesados, la Love Ball que invoca a los monstruos del sexo opuesto, y la Lure Ball que sirve para pescar a los Pokémon tipo pez con mayor facilidad.



POKÉGEAR

Puede que parezca un reloj de pulsera, pero sin duda sirve para algo más que para saber la hora. Ahí dentro hay un móvil, un mapa, correo electrónico y una radio. ¡A ver si Nokia es capaz de algo así!



MOCHILA

Ahora te resultará mucho más fácil dar con lo que quieras. Las herramientas van en el bolsillo izquierdo. Las MT y MO en el derecho. Las Poké ball en el del fondo, y todo lo demás en el centro. ¡Así de fácil!



¡ESTÁN AL CAER! ¡CONOCE EL NUEVO JUEGO POKÉMON!

Te presentamos al Profesor Elm, amigo del Profesor Oak, experto en Pokémon y tu guía en el juego.



POKÉMON ORO Y PLATA

to en ese preciso momento si quieres pillarlo. Si en entregas anteriores creías que no se podía estar más cerca del mundo real, te darás cuenta que estabas equivocado.

Además, hay un montón de detalles que no puedes perderte. Tu personaje viene equipado en esta ocasión con la última tecnología, como por ejemplo un sistema de correo electrónico, una radio para escuchar las noticias y algunos trucos (¡si hasta el Profesor Oak tiene su propio programa de radio!), y un teléfono móvil. Además, tenemos el nuevo Pokédex, que

permite catalogar a los 100 nuevos monstruos, además de los 150 de los juegos Rojo y Azul, que siguen pululando a su aire. ¡En tus manos está el bajarte incluso todos los Pokémon que has cazado con anterioridad!

Yo tuteo al profesor Oak: fíjate si somos amigos.

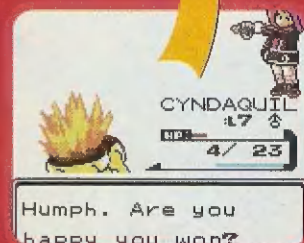


¡EL PROFESOR OAK TIENE SU PROPIO PROGRAMA DE RADIO!

Puede que te preguntes si Mew tendrá una aparición estelar; la respuesta es no. Sigue mostrándose tan oscuridizo como siempre. Ya sabes, si quieres contar con él, no quedará más remedio que conseguirlo de alguien que ya lo tenga. Y no será el único. El Pokémon número 251, Serebii, también es una bestia esquiva que no podrás cazar en los juegos Oro y Plata. ¿Habrá algún truco secreto? Para completar el lote, diremos que hay ocho nuevos entrenadores a los que batir, dos nuevos tipos de Pokémon (Acero y Oscuridad), cría de Pokémon, un

enlace por infrarrojos y muchas cosas más. Este cartucho te mantendrá enganchado durante mucho más tiempo que los juegos Rojo, Azul y Amarillo juntos. Así pues, será cuestión de ir ahorrando...

Este es el enemigo, el malvado, la semilla del diablo, etc.



Antes de cada misión se explican los objetivos.

“UNA MÍTICA SERIE DE TELEVISIÓN DE LOS 70 LLEGA A TU GB”



THUNDERBIRDS

Disponible: SIN DETERMINAR De: PROEIN

Alarma, alarma. Llamando a las unidades de rescate...” Así es. Thunderbirds, una mítica serie de televisión de los 70 llega a tu Game Boy. ¿Y qué? Te preguntarás. Pues bien, aunque no recuerdes la serie debes alegrarte por el título, pues se trata de un shoot 'em up. A pesar de que los Thunderbirds promovían la paz mundial con 24 niveles y seis escenarios con scroll vertical en los que ensañarte con el enemigo. Pero lo me-

jor del cartucho es la posibilidad que tienes de controlar a todos los diferentes personajes, incluyendo (por ahora es un rumor) un personaje secreto exclusivo para el juego.

Por si esto fuera poco, no faltan impresionantes escenas animadas (de las mejores nunca vistas en Game Boy). Algunas de ellas utilizan hasta 2048 colores. Añádele montones de niveles extra y tendrás un juego ganador.

Quizá no conozcas la serie, pero estamos seguros de que cuando veas el juego no te quedarás indiferente. Será entonces la hora de buscar en el baúl de la televisión.

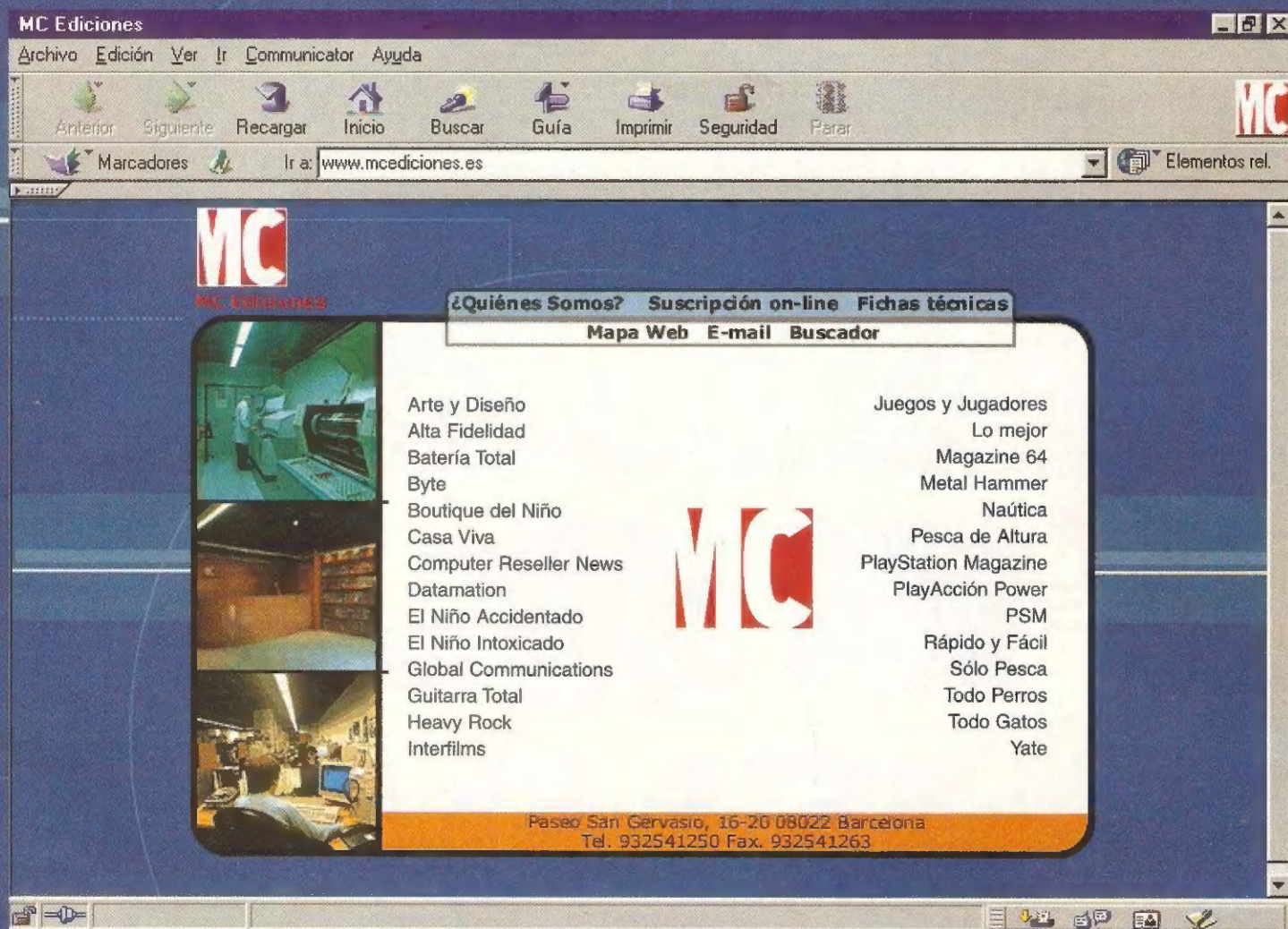


Pregunta a tus padres por Thunderbirds. Quizá ellos se acuerden.



Si juegas demasiado con tu Game Boy puedes acabar así.

Conecta con la nueva dimensión de MC Ediciones
Más de 30 publicaciones especializadas
totalmente a tu servicio!



www.mcediciones.es

TU PORTAL AL FUTURO!

¡ESTÁN AL CAER!



¡Saque, por favor!



Tic...tac...tic...

Al igual que Perfect Dark y Pokémon Amari-
llo, Mario Tennis para Game Boy se puede
conectar a la N64 para más acción en modo
bonus.



El tenis, un juego
de caballeros... y
fontaneros.



MARIO TENNIS

Disponible: FEBRERO De: NINTENDO

No cabe duda de que Mario Tennis para la N64 es uno de los mejores juegos del año. Por ello, hemos seguido con interés el desarrollo de esta pequeña joya.

Aunque obviamente no pueda conservar los maravillosos gráficos de su hermana mayor, esta versión para GBC retiene hasta la última brizna de la asombrosa jugabilidad que alcanzó el éxito este oto-

ño pasado. Esto se debe, en parte, al hábil sistema de mando con dos botones, enormemente intuitivo y, a la vez, repleto de posibilidades ocultas que cuesta dominar.

Además, Nintendo ha añadido simpáticos extras y secretos, como la compatibilidad con el Transfer Pak, que te permite trasladar a la versión GB los personajes que has obtenido en la N64.

Por lo que hemos visto

hasta ahora, podemos decir que este juego no decepciona. ¡No te pierdas la review completa!



NO CABE DUDA DE QUE ES UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO



No necesitamos traductor para saber que este grande está muy preocupado.



Tic...tac...tic...



Link y su nuevo amigo se ponen a cantar. Venza, todos juntos: "Link! la vida loca..."

La cálida y exuberante Isla Koholint se ve reemplazada por este paisaje invernal. ¡Brri!



ZELDA DX

FRUIT OF THE MYSTERIOUS TREE

Disponible: PRIMAVERA 2001 De: NINTENDO

Este debe de ser uno de los títulos para GBC más esperados. Mucho

antes de que empezara la fiebre Pokémon, Zelda DX era una de las principales razones para comprarse una Game Boy... ¡y con buen motivo! Se trataba de una de las mejores creaciones de Shigys, con un argumento sólido, una dinámica de juego que absorbe y ensimisma, y un recorrido fascinante de principio a fin. Huelga decir que las nuevas miniaventuras de Link siguen el mismo camino.

Se da la intrigante circunstancia de que la secuela queda dividida en dos cartuchos —en vez de los tres que se planeaban—: Chapter of Earth y Chapter of Space and Time, que pueden interactuar entre sí mediante un sistema de contraseña.

Cada una de estas aventuras promete la mezcla ya habitual de exploración de entornos muy extensos e interacción con personajes inolvidables. Pero es la opción

de enlace la que pone a Zelda por delante de todos sus competidores, pues augura una variedad de secretos y unos niveles de profundidad que no conocemos en la GBC. ¡Que salga ya!

Káspital Nuestro héroe ha encontrado a estos borraquines en medio del bosque. Aparte de esa chusma, Link.



UN RECORRIDO FASCINANTE DE PRINCIPIO A FIN... ¡ES PERFECTO!

Toma asiento en la sala de espera de la Game Boy Advance. (¡Eh, no empujéis!) Mr. Advance tardará un poco. ¿Desean algo para leer mientras tanto?

2001: UNA ODISEA EN



Faltan al menos ocho meses para la puesta en venta de la nueva portátil de Nintendo, así que hemos publicado este reportaje para hacerte más

llevadera la espera. Aquí tienes imágenes y noticias frescas de los mejores juegos Advance en desarrollo. Gracias a nosotros, el verano no parece tan lejano. ¿no crees?



¡HEMOS DESPEGADO!

Entrevistamos a Shin'en, los autores del atractivo shoot'em up para la GBA llamado *Iridion*...

Sabemos que Advance es muy apetitosa, pero... ¿para un shoot'em up en 3D? Nadie lo diría. Y sin embargo, un desarrollador alemán ha puesto sus zarpas en la máquina y ha logrado, Shin'en, veteranos más de 20 títulos para GBC, trabaja en *Iridion*, su primer título para GBA.

LA ENTREVISTA

Hablamos con el programador Manfred Linzner acerca de su fantástica creación (le hemos dejado muy impresionado con nuestro estupendo alemán).

Manfred Linzner: ¡Hola! *Iridion* no es un clásico shoot'em up. Queremos que este juego sea muy especial. Cada

nivel tiene un modo gráfico específico, un sistema de visión diferente. Además, intentamos que parezca un arcade de finales de los 90, no un simple minijuego.

ML: Queréis saber cómo lo gramos las 3D, ¿eh? La GBA no puede crear unas verdaderas 3D, pero el sistema de gráficos es tan flexible que, con algunos trucos, puedes

hacer creer que funciona con 3D.

ML: La parte del León se la llevan los gráficos, pero también estamos invirtiendo muchos esfuerzos en la dinámica del juego, la banda sonora...

ML: No lo hemos planeado, pero seguramente añadiremos un bonus en el que podrán enfrentarse dos jugadores.

ML: Nintendo soluciona el problema de la manufactura de los cartuchos desde el principio, no habrá problemas. Nos hallamos en una fase temprana del desarrollo. Sólo hemos terminado un 100% del juego, pero creemos que los resultados son ya muy buenos.



¡Esto va a ser una bomba!

SHIN'EN



NOTICIAS DE ADVANCE: LA INFORMACIÓN MÁS RECIENTE DEL MUNDO DE LOS JUEGOS

¡SIEMPRE EN EL AVANCE!

La Advance es tan potente que incluso los desarrolladores de la PlayStation empiezan a descubrir su potencial. Por ello, finalmente veremos los mayores éxitos de Sony en una máquina Nintendo. El mundo se ha vuelto loco! Se han confirmado ya las conversiones de *Crash Bandicoot*, *Spyro the Dragon* y *Tony Hawk's Skateboarding*. También van a aparecer *Silent Hill*, *Matt Hoffman's Pro BMX*, *Thunderbirds*, *Spiderman*, *X-Men*, *Vigilante 8* (por increíble (y genial!) que parezca, *Tekken*).

¡Sí, *Tekken*! Nos informan que Namco planea una versión (su clásico juego de lucha para la Advance) mantendremos al corriente...

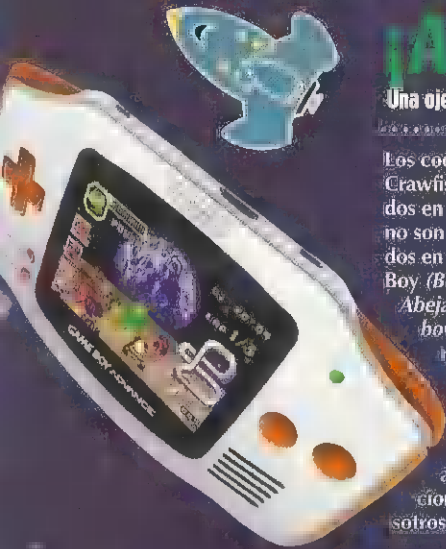


TRES UNIDADES EN UNO

1. Según parece, la Advance puede hacer funcionar juegos enlazados con un solo cartucho. Con ese objetivo, envía datos del juego a los centros de memoria de hasta otras tres unidades, mediante un nuevo cable de enlace. Pero no creas que os bastará con un único Kart... digo, cartucho de Mario. Como esta función ocupa mucha RAM, es difícil que los juegos complejos funcionen. ¡No pierdas la esperanza!

2. Sabemos ya que podrá jugar con todos los viejos cartuchos de la Game Boy, pero además, pulsas el botón L mientras se carga el juego, el viejo Tetris (lo que sea) abandonará el tamaño de pantalla de la antigua GBC para adaptarse al formato ancho. Qué bonito, ¿eh?

3. El suministro eléctrico de la GB también ha "avanzado".



¡A POR CRAWFISH!

Una ojeada en exclusiva a las demos de un desarrollador de Advance.

Los codificadores Crawfish, radicados en Inglaterra, no son desconocidos en la Game Boy (*Bust a Move*, *La Abeja Maya*, *Rainbow Six*), pero ahora tienen la mira puesta en Advance. Se presentaron en Mansión Planet Game Boy con unas asombrosas demostraciones, especiales para nosotros... para vosotros.

WORLD WAR I FIGHTER PLANE

En primer lugar, vimos esta hermosa demostración, en la que un caza I Guerra Mundial sobrevuela un detalladísimo fondo de exuberantes campiñas y árboles. Estaba ya listo para jugar y se movía como un rayo.

Varios editores aguardan entre bastidores (¿y quién puede reprochárselo?). El desplazamiento de imagen en ocho direcciones y las acciones de calar lo señalan ya como un gran juego. Mmm, ¿alguien se acuerda *Desert Strike*? (No. Vaya, solo nosotros.)



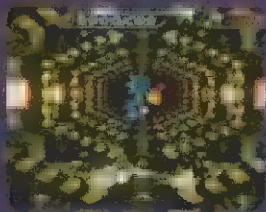
LA GAME BOY

ME: Por el momento no podemos decir nada al respecto.

ME: ¿Por qué no el mostro?

ME: Nein, está prohibido.

ME: ¿Por qué no el mostro?



EL JUEGO

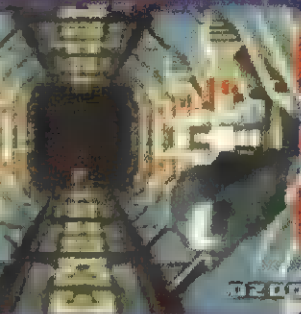
Malditos aliens. Sales a la Tierra a beberte una jarra galáctica cuando regresas, descubres que se han adueñado de todo.

Esa es la excusa que necesita el héroe Iridion para patear a los insectoides y volar en su nave espacial cada.

... niveles de shoot'em up multitud de escenarios.

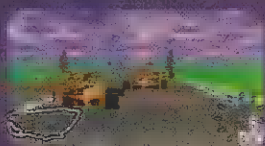
desde un planeta Tierra verdeante y ameno (pero no por mucho tiempo, si los escamosos se salen con la suya) hasta Iridion, el planeta de los canallas.

¿Esto va a arrasar!



FORMULA 1

La demostración de *Formula 1* Crawfish se estrelló al cabo pocos días, pero puso manifiesto el poder de Advance. La pista es rapidísima y se puede disponer una cámara virtual desde cualquier ángulo. Si podemos creer en esta demostración, los juegos de carreras de la Game Boy han llegado a madurez. ¿Ya era hora!



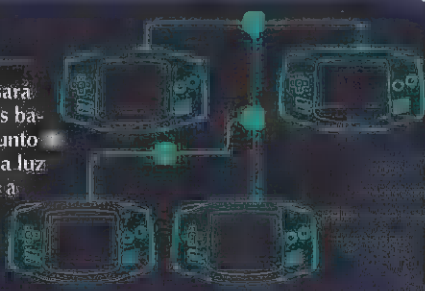
SHOT'EM UP EN 3D

Guardaron la mejor demostración para el final. Verlo para creerlo. Este shoot'em up de visión subjetiva, estilo *Doom*, se halla todavía en las primeras fases de desarrollo, pero ya despier-ta entusiasmo e interés en la prensa. En esta demostración jugamos con un personaje por los corredores de estilo azteca. Aún faltan armas y enemigos, pero tiene muchísimas posibilidades. ¿Veremos *Half-Life* en la Advance?



LA MÁS PEQUEÑA Y LA MÁS GRANDE... LA GAME BOY ADVANCE!

Ahora se avisará cada vez que las baterías estén a punto de descargarse: una luz verde cambiará a rojo brillante. (Ahora podrás dormir mejor, ¿verdad?)



¿QUÉ EN ADVANCE?



En una entrevista reciente, el dios de los juegos (padre de Mario), Shigeru Miyamoto, insinuó la creación de un nuevo *Zelda* para Advance. Seguro que todavía falta mucho (Nintendo aún trabaja en la secuela *Mysterious Seed* para la GBC!), pero parece lógico que importen uno de sus mejores títulos a la nueva máquina. Sin embargo, Nintendo jamás anda con prisas. ¿No lo pongas en la lista de Reyes hasta el 2002!



2001:

UNA ODISEA EN LA GAME BOY

NAPOLEÓN
 Editor: Nintendo
 Desarrollador: Game Boy Advance
 Disponible: Nintendo Game Boy Advance

Verdad que, decir Nintendo, piensas en Pokémon sonrientes, afales fontaneros y simios tontorrones? Nintendo se ha creado una ma en el terreno de las aventuras mágicas, pero *Napoleon* para la Game Boy Advance promete algo muy distinto. Este juego agarra por los mismisimos a la nueva generación Nintendo. *Napoleon* es un juego de estrategia en tiempo real, suficientemente complejo como para ocuparte días enteros. Pero, además, es (dilo en un susurro) divertido.



Verás mucha ropa blanca en *Napoleon*. Pero pocas incaladas.

Imagina que diriges a la batalla a looms tu corcel, deambulas entre las tropas, discutes tácticas con los generales diriges sus ataques. *Napoleon* ofrece este tipo de emociones. También tendrás que buscar nuevas armas para regimiento cuando te queden pocos soldados, reclutar mercenarios... Parece una experiencia magnífica. ¿Libertad? ¿Igualdad? ¿Fraternidad? No. Pero *Napoleon* parece entregado a la causa bonapartista. ¿Cuidado con la guillotina!



¡Hurra! Un RPG del País del Taiyo naciente. Hecciones de japonés!

GOLDEN SUN
 Editor: Nintendo
 Desarrollador: Game Boy Advance
 Disponible: Nintendo Game Boy Advance

La experiencia instruye. No metas los ojos en el horno. No te comas los zapatos. Cosas así. Ahora que Planet Game Boy trata con productores de juegos de ordenador, sabemos cómo funcionan. Si han hecho una porquería, departamento Relaciones Públicas nos llama a diario. Pero algo les sale bien, lo esconden hasta el último momento. Son así crueles. con esto llegamos a *Golden Sun* (también llamado *Ougon no Taiyo*), un juego oculto en el más

estricto secreto. La nitidez de los gráficos, las fantásticas escenas de combate, el vistoso color y el asombroso sonido no se conciben hasta que se experimentan directamente. Hemos oído, además, que llevará un adaptador de teléfono celular, con lo que podrían jugar muchos a la vez. son los programadores-estrella llamados Camelot (*Mario Tennis*) quienes lo codifican. Este *Sun* dará mucho que hablar.



Traducción: "¡Plase! no seas como revista, una obra maestra".

OTRAS MARAVILLAS: SE DESARROLLAN TANTOS JUEGOS PARA LA ADVANCE

MARIO KART

El fontanero gordiflón se pone en marcha en el juego GBA más esperado.

MEGAMAN EXE

El héroe de los plataformas debuta en los demenciales RPG. Extraño y muy, esto, muy japonés.

SILENT HILL

La fiesta del terror en 3D de la PlayStation se convierte en una aventura centrada en textos.

KONAMI WAI WAI RACING

Las monadas Konami corren en bólidos, a la manera Mario. Hemos jugado y podemos decir que está bien.

TWEETY & THE MAGIC JEWEL

El molesto pajarillo de la Warner Bros tiene su juego en Advance. ¡ por Silvestre!

KURU KURU KURURIN

Un puzzle del tipo pieza-que-gira-extrañamente-por-laberinto. Tetris del siglo XXI!

F-ZERO

La velocísima carrera espacial de la SNES en tus manos. ¡Agárrala fuerte, va a ser difícil!

TOP GEAR

Nada que ver con los juegos de carreras actuales. Se trata de una excelente carrera arcade en 3D.

PINOBEES GREAT ADVEN

¡Un extraño plataformas con un insecto robot volador! ¡De Japón! (Basado en Pinocho!)

BOMBERMAN STORY

¡Nuestro héroe destructivo favorito sale de su demencial laberinto ¡llega a la Advance!

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

Editor: **Capcom**
 Desarrollador: **Capcom**
 Disponible: **N64, PS1, GBA**

¡Drácula ha vuelto y quiere tu sangre negativo! Avance acogerá un nuevo episodio de la clásica serie vampírica de Castlevania. El juego regresa a sus raíces de plataformas en 2D tras dos azarosos intentos en 3D para la N64, y parece que éste va a ser el mejor episodio de la serie.

Puedes jugar con dos personajes: Nathan Graves y Hugh (o Mike?) Baldwin. Tienen que rescatar a su maestro de las garras del maligno mordedor. Armados con látigos y cadenas, luchan contra un ejército de monstruos cuyos nombres, por algún motivo, aparecen en un extremo de la pantalla cuando los encuentras.

Las imágenes nos han mostrado a uno de los héroes en el momento de acabar con una bestia Armadura Llameante un Demonio de los Vientos (¿armado con un ventilador?). Ya verás que los gráficos de estilo gótico son magníficos, así como el desplazamiento de pantalla con paralaje (los diversos niveles del fondo se desplazan a velocidades distintas y producen una impresión de profundidad).

Circle of the Moon aparecerá con el lanzamiento japonés de la GBA.



DROPZONE

Editor: **Capcom**
 Desarrollador: **Capcom**
 Disponible: **N64, PS1, GBA**

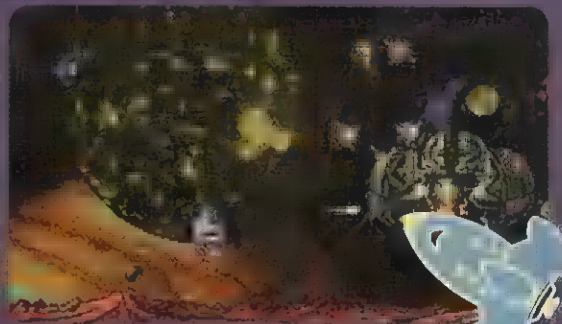
No, no tiene nada que ver con esa película sobre salto de caída libre, es otra conversión de un juego bueno pero anticuado, de un pasado remoto.

Dropzone es un clon del clásico arcade shoot'em up Defender, aparecido en los tiempos cuando la jugabilidad se imponía a los gráficos. Para jugar, tienes que ponerte un jet personal, volar sobre planetas exóticos y rescatar a científicos indefensos, prisioneros de la escoria alienígena. ¡Hurra!

La versión Advance (codificada por los mismos que crearon el

asombroso *Alone in the Dark* para GBC) aprovecha al máximo (todavía más!) el motor 32 bits de la GBA para crear estos supergráficos.

Estas imágenes se tomaron en una fase temprana de la vida del juego, pero seguro que te parecen impresionantes. Esperemos que Wesley Snipes no aparezca por aquí.



¡Estas imágenes son maravillosas!

En la línea de Indiana Jones, Nathan y Hugh están equipados al látigo. Por eso suelen sacarle los látigos al hablar. Esto, si, también les gusta matar vampiros.

QUE NO TENEMOS ESPACIO PARA TODOS. ¡AHÍ VAN UNOS CUANTOS!

GAME BOY WARS ADVANCE

Te nombran general en la Game Boy y destrozas a un amigo (oye, para eso están, ¿verdad?).

HELLO KITTY MIRACLE COLLECTION

Como decíamos, los japoneses les gustan estas cosas. ¡Se podrían pelear por los juguetes Kinder!

MAIL DE CUTE

Otro juego japonés centrado en las comunicaciones, sumamente extraño. Véase Star Communicator.

TACTICAL OGRE

Los más pirados por los juegos fantásticos se entusiasmarán con este RPG/estrategia. Barbas opcionales, pero bienvenidas.

MONSTER BREEDER

Creas tus propios monstruos y combátelos. Un cruce entre Frankenstein y los Pokémon.

WINNING POST

Los japoneses les gustan los juegos de gestión de carreras. Pero éste no es el caso. Por suerte.

STAR COMMUNICATOR

Un juego estilo Tamagotchi donde crías a un cachorro especial. ¡Al menos no se hace pis en la alfombra.

POCKET GT

Algo no va a faltar en la Advance, son juegos de carreras. ¡Éste es muy bueno! ¡Broom!

GOLF MASTER

Konami ha creado un juego para esa gente de los pantalones raros. ¡Uno sobre par! ¡Dos bajo par!

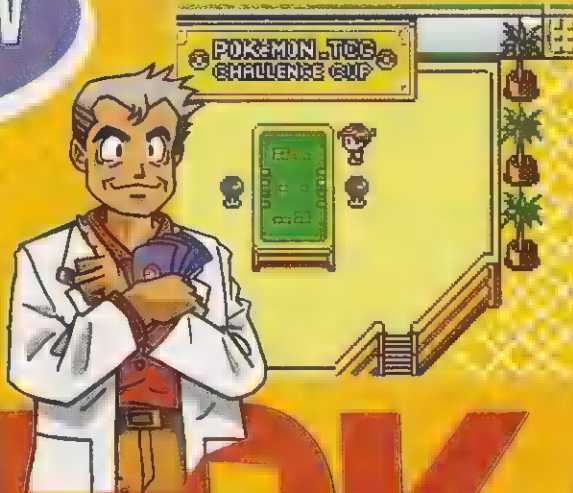
HEXCITE

Un trabajoso puzzle para la GBC en 32 bits. ¿Va a ser un Mr. Driller o un Wetrrix? ¡Ya veremos!

PRECIO: 5.990 PTAS.

DE: NINTENDO

DISPONIBLE: SÍ



Ishihara es el gurú de las cartas Pokémon. Si él no sabe algo, es que no vale la pena saberlo. Contestará a todas preguntas, desde una simple duda hasta la más complicada pregunta de física cuántica.

Si eres lo bastante bueno acabarás aquí. Sin embargo, si eres un patata, irás a parar directamente a la papelera de la historia.



RECEPCIÓN
¡HOLA! ¡BIENVENIDO AL HALL DEL DESAFÍO! LA COPA DESAFÍO

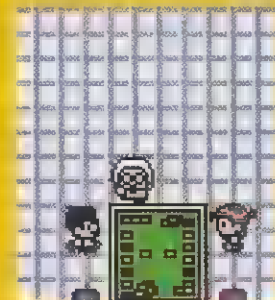


¡Llévate las cartas, pero no le hagas nada a los niños!

Sólo los empujones podrán avanzar en Pokémon Trading Card Game... O tal vez los tipos con muchísima suerte. ¿Eres tú uno de estos últimos? Piensa que vas a necesitar toda tu energía...

CONSEJO

Después de la primera batalla, ya deberías ir pensando en cambiar de baraja. En cuanto ganes más cartas, añádelas a la baraja de inmediato. Se trata de ir ampliando la baraja de salida para poder progresar por el juego. Echa un vistazo al tipo de barajas que utilizan los rivales, recuerda qué cartas son las más efectivas y procura incluir algo similar en tu propia baraja. Cuantas más batallas ganes, más oportunidades tendrás. La variedad es la clave del éxito en Pokémon Trading Card Game (y además, en ella está el gusto).



POKÉMON TRADING

¡Ya era hora! Por fin podremos llevar 200 cartas de Pokémon encima sin miedo a que nos ataque una horda salvaje de coleccionistas desesperados.



Hasta hace poco, el universo de los archifamosas cartas de Pokémon poco o nada tenía que ver con los juegos originales para Game Boy. Qué gran noticia, pues, que el juego de rol de las cartas aparezca por fin en forma de cartucho. Efectivamente, este título para Game Boy comprime en un cartucho toda esa gran colección de cartón y papel satinado para que pueda disfrutarse en el sistema que vio nacer al fenómeno Pokémon.

Si no quieres cargar con un montón de cartas carísimas cada vez que sales de casa, lo mejor es que te decidas

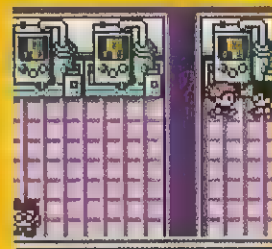
por Pokémon Trading Card Game. Puedes coleccionar más de 200 cromos con este juego, si bien al principio empezas tan sólo con una baraja dedicada a Squirtle, Charmander o bien a Bulbasaur. El juego sigue algunas de las reglas lógicas (aunque un tanto complejas) del juego de cartas Wizards of the Coast.

El propósito de Pokémon Trading Card Game consiste en vencer a los ocho líderes club y a los cuatro miembros del Alto Mando en el torneo final. Por lo tanto, lo primero que debes hacer es conseguir

suficientes cartas distintas para contar con una baraja de batalla decente.

Menos mal que hay un modo tutorial para que puedas potenciar tus habilidades con las cartas, ya que las batallas son sobre todo tácticas (más incluso que en los juegos Pokémon originales). Cada vez

Si aceptas un duelo, atente a las consecuencias. Sólo hay una forma de evitar salir mal parado: apagando la máquina. ¡Y eso está muy feo!



JUGADORES TAIMADOS



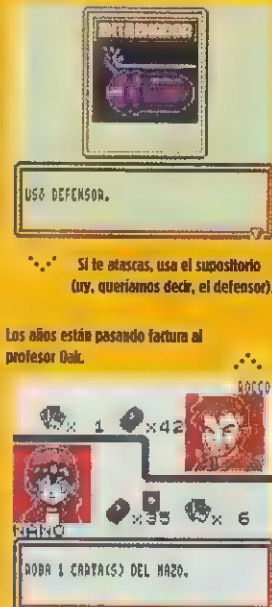
UNIDAD ENERGÍA
MANDO
SQUIRTLE

INFO

- B & N
- GUARDAR
- ENLACE
- INFRARROJOS
- GB PRINTER
- RUMBLE PAK
- TRANSFER PAK

TODOS LOS CAMINOS CONDUCEN A...

Aunque no se tarda mucho en ir a una punta u otra (medio segundo, más o menos), lo cierto es que en la isla se concentra una gran cantidad de fans de las cartas Pokémon. Dentro de cada edificio hay un líder (como los líderes gim de los juegos Pokémon originales), con un tipo especial de baraja. ¿Sabes que Pokémon funciona mejor contra cada tipo, gozarás de cierta ventaja táctica y los suculentos premios que esperan al vencedor podrían ser para...



USO DEFENSOR.

Si te atacas, usa el supositorio (uy, queríamos decir, el defensor).

Los niños están pasando factura al profesor Oak.

ROBA 1 CARTAS DEL NAZO.



CLUB LUCHA



¡NO DE RECLASIS!

CHICO PERO LO QUE REALMENTE QUIERO ES UN LW35 ELECTABUZZ!



ROBASTE PIKACHU N112.

Pokémon de la edición Rojo/Azul

CARD GAME

que ganes partidas contra jugadores menores conseguirás un montón de cartas que combinan una selección aleatoria de monstruos, o bien las cartas de energía especiales, imprescindibles para ejecutar ataques más potentes.

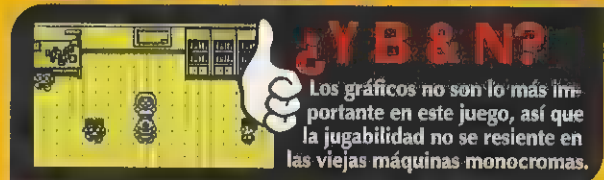
Si eres bastante bueno jugando con las cartas, lo más probable es que te aventures en el modo para un jugador a las primeras de cambio, ya que puedes pasar de club a club y enfrentarte al líder cuando hayas vencido a sus secuaces y robado sus cartas. ¡Ja, ja!

Menos mal que dicho cartucho ofrece algo más que esta simple aventura. Cada líder al que venzas te dará un ítem que te permite el acceso a una máquina automática de barajas; gracias a estas máquinas podrás hacerte con las barajas temáticas más potentes a partir de las cartas que

hayas ido recogiendo. ¡Un sistema genial para recibir consejos!

También puedes batallar contra los amigos mediante el cable de enlace, y una vez tengas en tu poder todas las cartas, podrás acceder a esos duelos de altísimo nivel contra otros jugadores que, de llevarlos a cabo con los cromos reales, te saldrían por un ojo de la cara a costa de invertir en cantidades ingentes de sobrecitos.

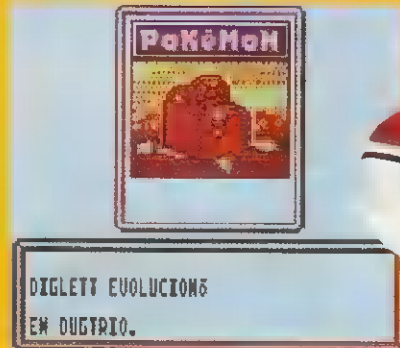
También puedes conseguir cartas nuevas si apuntas con el puerto de infrarrojos de tu Game Boy Color hacia la consola de otro y accedes al modo Card Pop. A mayor número de intercambios, mejores serán las cartas. Hay incluso una opción que te permite imprimir imágenes gracias a la Game Boy Printer. ¡De primera!



¿Y B&N?

Los gráficos no son lo más importante en este juego, así que la jugabilidad no se resiente en las viejas máquinas monocromas.

Si nunca has jugado con las cartas de verdad, este cartucho puede irte de perlas. El modo tutorial te explica las complicadas reglas con claridad, y el nivel de dificultad tiene muy en cuenta a los principiantes. A los jugadores más experimentados puede que les resulte un poco fácil pero, una vez finalizado el modo para un jugador, siempre queda la opción de retar a un amigo, o bien la posibilidad de amasar una cantidad ingente de cartas.

DIGLETT EVOLUCIONA EN DUGTRIO.

Puedes imprimir un montón de detalles de cada monstruo, incluso las listas de ataques.

REGLAS

El modo tutorial te enseña las nociones básicas necesarias para empezar, pero el mejor lugar para aprender las tácticas que distinguen a los campeones de los perdedores lo tienes en los clubs de cartas. ¡Cuantas más veces juegues partidas contra gente de diferentes clubs, mas facil te resultara discernir cuales son las cartas vencedoras en cada momento.



¡Arrastral

VEREDICTO

PRESENTACIÓN No está mal. Lo malo es que las cartas no están animadas.

JUGABILIDAD Mucho mayor de lo que cobraría esperar. Deberías escarriar el cerebro.

DURABILIDAD Si los amigos también tienen una copia, puede durar años.

DIFICULTAD Fácil para los expertos en cartas, si bien los enfrentamientos a dos bandas son únicos.

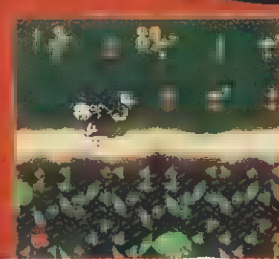
94%

17

PRECIO: N/D
 DE: NINTENDO
 DISPONIBLE: SÍ



¿Tienes una banana por ahí?



¡Resaca, por el amor de Waldo la Reina. ¡El juego funciona como un encanto!



¡Resaca a los que juegan y pedís un café a un tabernero que vendiera un café.



Puede que el castor sea pequeño, pero tiene el corazón de un campeón del mundo.



DONKEY KONG

¡Nunca antes hacer monadas había sido tan divertido!
 ¡Disfrutarás como un mico!

Los Reyes Ma...
 que hacer ho...
 las extra para poder...
 satisfacer a todos...
 los Gameboveros...
 del mundo estas...
 Navidades. Sin...
 embargo, si crees...
 que Baltasar sólo...
 va a poder traer...
 un juego, no lo...
 quedes. DKo ha...
 ser tu elección. La razón...
 es bien sencilla. Los genios...
 Rare (creadores de títulos cla...
 sicos como *Banjo Kazooie*,
GoldenEye o *Perfect Dark*)
 acabaron sacarse de la man...
 ga una conversión rompedora.

su obra maestra para SNES...
 que apareció hace ya seis...
 años. En aquella época, los...
 jugadores alucinaron con la...
 sorprendente combinación de...
 gráficos impresionantes que...
 conseguían plasmar imagne...
 de gran calidad en una son...
 sola de 16 bits y la jugabili...
 dad perfecta para un platafo...
 mas que se llama DKC. Pues...
 esta encarnación para Game...
 Boy es tan o más alucinante...
 que la original. Evidentemen...
 te, los gráficos no son LA...
 MADRE de los de original, pe...
 ro se acercan mucho, ya que...
 expresan al máximo las posi...
 bilidades de los 16 bits de la...
 GB.

En pocas palabras, DKC es...
 un plataformas con scroll la...
 teral como el Mario de toda...
 la vida, en el que Donkey...
 Kong y su simpiche Diddy...
 deben acabar con el malvado...
 K. Rool y su ejército de Krem...
 lings. Pero al contrario de lo...
 que sucede en los millones de...
 juegos de plataformas que...
 aparecen a diario para Game...
 Boy, este destaca por su in...
 vención y originalidad, tal y...
 como era habitual en sus añ...
 lepasados. En cuanto...
 DKC está saturado de deta...
 lles. En cada nivel hay un ba...
 rril especial que traerá a Diddy...
 un regalo. De este modo, cuan...
 do te enfrentes a los malos, po...

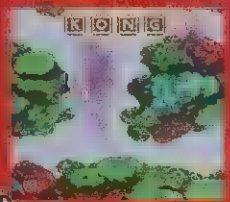
dras pedir el refresco como si se...
 tratara de una pelea de lucha...
 americana. En el juego para...
 SNES aparecían ambos Kong...
 la vez en pantalla, pero la pe...



You wouldn't last two minutes in a real classic game!

CONSEJO

Para conseguir una vida extra, busca las cuatros letras que forman la palabra KONG y que están escondidas en cada nivel. Algunas sólo podrás alcanzarlas si botas sobre la cabeza de un enemigo, o si utilizas a una de tus bestias.



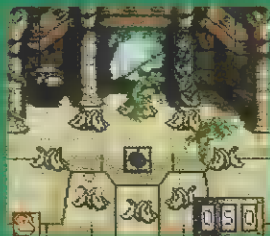
¡LLAMA A UN AMIGO!

Queda con un amigo que también tenga una copia del juego y alucinarás con las posibilidades que ofrece el cable de enlace.



En el mini juego de Funky, debes pescar peces de todos los tamaños en un tiempo límite.

Conviértete en James Bond en el mini juego de Cronky. Llévate a los Kremings pero no robes a tus peludos amigos. No es tan fácil como parece.



Aquí tienes 26 letras del alfabeto en caracteres simpáticos; con ellas puedes escribir los textos que quieras y enviárselos a tus amigos.

Puedes pasar tus pegatinas favoritas a un colega gracias al enlace por infrarrojos de la Game Boy. ¡Genial!



SNES VS GAME BOY

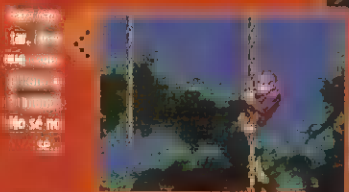
¿Esto es lo que la gente como Rare puede hacer con la vieja Game Boy, ¿qué podemos esperar de Advance? Han conseguido comprimir todo lo que aparecía en la versión para SNES y embutirlo en el diminuto cartucho de la GB. ¡Increible!



El juego de Terminator 2 en SNES. Los dos juegos para los mismos ordenadores se crearon en los años 80.



El juego de Terminator 2 en Game Boy. Es un homenaje respetuoso con los tiempos de la SNES.



El Pez Espada. El juego se controla con un mando de Game Boy Advance.



El primer juego de Rare. El juego se controla con un mando de Game Boy Advance.

INFO

- B & N
- GUARDAR
- ENLACE
- INFRARROJOS
- GB PRINTER
- RUMBLE PAK
- TRANSFER PAK



G COUNTRY

¿Quieres ir a la selva? Pues no puedes ir con un avión. Por lo tanto, aparecerá en un icono que indica dónde se encuentra Diddy a la espera de que entres en acción.

Los dos Kong conforman una de las parejas más características que se han visto jamás en un juego. Los personajes son muy grandes y sus animaciones dignas de elogio. Si dejas a Diddy quieto durante la partida, se quitará la gorra y demostrará su aburrimiento. También aparecerán otros miembros de la familia Kong.

El viejo Winky te ofrece consejos en los niveles más avanzados y se queda a que los juegos "no son tan buenos como en sus tiempos" (ya se parece a nosotros). Landy Kong ofrece subjugos para ganar vidas extra y Funky Kong te conduce a cualquier nivel que hayas visitado por anterioridad. Te parecerá una tontería, pero ya verás cómo te paras de volver al nivel de la vagabunda. La mina una o otra vez.

También puedes solicitar los servicios de un montón de animales de la selva (el Rinoceronte Rambo, la Rana Winky, el Pez Espada, el guardián del Avestruz Expresso y el loro Squawks), para acceder a zonas que son anterioridad te resultó imposible alcanzar. Necesitarás toda la ayuda que puedas recibir (ya que el juego es enorme. Aparte de los mapas de los niveles, hay un montón de pistas secretas por descubrir). Un nivel nuevo y exclusivo para Game Boy.

Y para remate, DKC no es un juego para disfrutar en solitario. Llama a un amigo y podrás enlazarlo para disfrutar de electrizantes partidas a dos bandas. También puedes crear tus propias pegatinas con DKC e imprimirlas en la Game Boy Printer, pero ahí no acaba todo. ¿Qué te parece intercambiarlas con los amigos gracias al nuevo Enlace por Infrarrojos? Tan sólo cabe destacar un fallo. El tamaño de la pantalla es tan reducido que en algunas ocasiones te encuentras de morros con el enemigo sin que te dé tiempo a reaccionar. Es una molestia, pero tan mínima que sin lugar a dudas, DKC merece estar por derecho propio en tu colección de títulos indispensables para la portátil Nintendo.

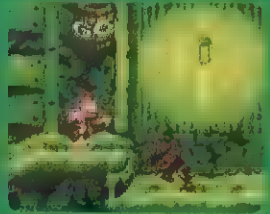


El juego de Rare. El juego se controla con un mando de Game Boy Advance.



¿QUERES SABER QUÉ ES UN NIVEL INTELIGENTE?

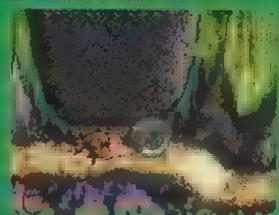
Además de colgarte por las lianas y saltar de plataforma en plataforma, algunos niveles plantean problemas y enigmas complicados. Empieza a darle a la materia gris.



En este nivel debes empujar un neumático y saltar encima para conseguir el ítem que está en lo alto.



Debes pulsar interruptores para desactivar a los enemigos invencibles. ¡Justo a tiempo!



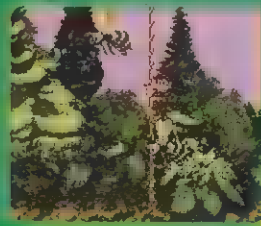
En este nivel debes empujar un neumático y saltar encima para conseguir el ítem que está en lo alto.



Si estás en un pequeño hueco y puedes estar en las aristas de los piques.



En este nivel debes empujar un neumático y saltar encima para conseguir el ítem que está en lo alto.



En este nivel debes empujar un neumático y saltar encima para conseguir el ítem que está en lo alto.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Gráficos estupendos y sonido de primera. La realización de DKC es perfecta.

JUGABILIDAD
¡El paraíso! Ojalá todos los juegos para GB fueran así de buenos.

DURABILIDAD
Los meses pasarán y seguirás jugando con este título. Sólo o acompañado.

DIFICULTAD
Desafiante pero muy adictivo. ¿Qué más se puede pedir?

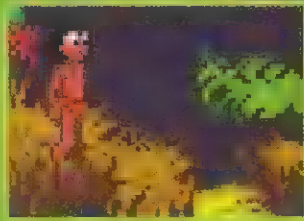
96%
19

PRECIO: 5.995 PTAS.

DE UBI SOFT

DISPONIBLE: SÍ

En *Avatar Book* casi puedes oler las caquiñas de mono.



Puede que Mowgli sea sólo un guiño de píxeles, pero tiene personalidad.

HISTORIA DE LA SELVA

O mejor dicho, cuentos de la selva. Tú decides.



Cuando Walt Disney se inspiró en la historia de Mowgli, estaba esperando que la licenciencia le permitiera volver a la vida.



Kipling escribió *El Libro de la Selva* en un descanso mientras esperaba de un maravi-pasteles.

EL LIBRO DE

¿Quieres pasarte unas vacaciones con todos los gastos pagados acompañado sólo por una pandilla de animales?

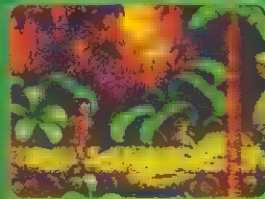
Con este peluquín mis orejones pasan desapercibidos. ¡Gracias, Llongueras!

CONSEJO

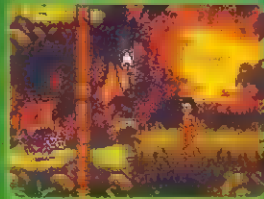
The Jungle Book no tiene opción de guardar. En su lugar, recibes una clave de acceso al final de cada fase que deberás ir apuntando. Pero, por si acaso se te ha colado alguna, aquí tienes las claves para las fases dos a cinco: RTTY, S2U2, M64, Y9R1.

EL CERDITO Y YO

Si quieres moverte por la selva sin problemas necesitas la ayuda de unos cuantos amigos animales...



Cuando el río grande te atraviese, ponte a bequetear a un mono que te ayude a cruzar.



Cuando tengas que saltar un hueco, ponte a buscar a un pájaro que te ayude a volar.



Cuando tengas que subir a un árbol, ponte a buscar a un oso que te ayude a subir.

Los dibujos de Disney son un poco como los helados: todos tenemos un gusto preferido. ¿Cuál prefieres? ¿El *Rey León*, con trama Shakespeareana de traición familiar, reconciliación y tiernos leones? ¿O qué tal *Pocahontas*, con su deliciosa mezcla de indígenas y amores incomprensidos? ¿O *101 dálmatas*, con un montón de crías tan adorables como un plátano bañado en caramelo?

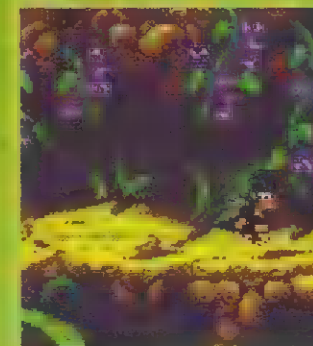
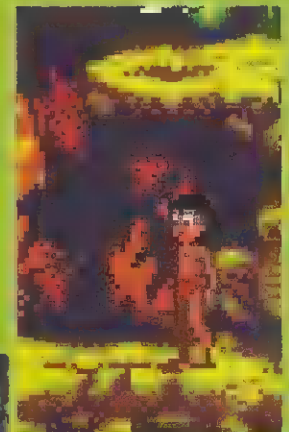
De la misma forma, todo el mundo reconocerá que, como pasa con el helado de vainilla, *El Libro de la Selva* sigue siendo la mejor película hecha nunca por Disney, y es que tiene el conjunto más memorable de personajes (cuando hayas conocido al Oso Balú, la Pantera Bagheera y al Rey Louie, nunca los olvidarás) y las mejores canciones (acompañadas de unas excelentes coreografías). De hecho, si no has visto *El Libro de la Selva*, ya tardas en hacerlo. No sabes lo que te estás perdiendo.

Por otro lado, *El libro de la selva* (el juego) tiene sus fallos, pero le hace justicia a la película por lo que respeta a la vistosidad. Nuestro héroe es

Mowgli, el jovencito criado por los lobos en la selva de la India. Mowgli está tan encantador como siempre y tiene una buena gama de movimientos. Y, lo que es más importante, lleva los pantalones del color apropiado (rojo anaranjado).

El paisaje de la jungla es fantásticamente envolvente: una selva tropical enorme bajo el cielo más increíble que hayas visto. Por lo que respeta a los gráficos, *El libro de la selva* es uno de los mejores títulos para Game Boy hasta la fecha, con más ambiente de selva que una peli de Tarzan.

Por otro lado, la jugabilidad es la habitual en juegos de GB. Se trata de un título de plataformas con scroll lateral, lo cual, francamente, demuestra falta de ambición



Aquí tienes a Mowgli con el último modelo en ropa de deporte. La prenda está fabricada con los mejores ingredientes naturales.

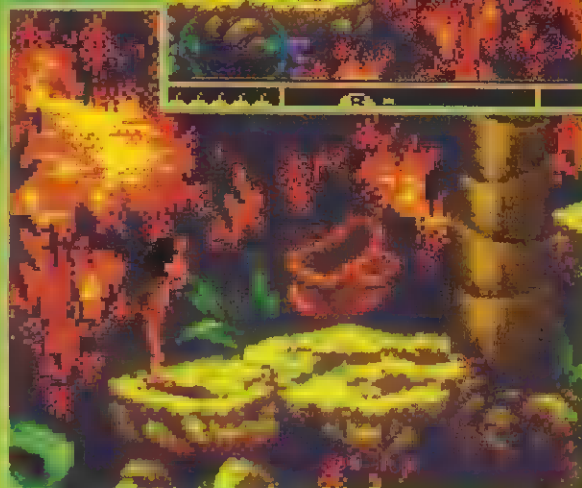


Puede que Mowgli sea el Rey de las Llanas, pero ese murciélago rojo no parece ser un fiel servidor.

lo que denota la falta de diversidad. Cada una de ellas sigue la misma rutina de lanzar bananas, correr para llegar a las puertas y seguir las flechas. Y a la que empiezas a pasar de nivel a nivel más rápido que el camión de los helados un día de verano, se pierde un poco la emoción.

De hecho, *El libro de la selva* es un título creado pensando en 'los niños', así que si lo que estás buscando es un reto que ponga a prueba tu destreza con la Game Boy, inténtalo con otro título.

La pantalla del mapa muestra tu avance por la selva. (Lógicamente, la cabeza de Mowgli no está a escala).



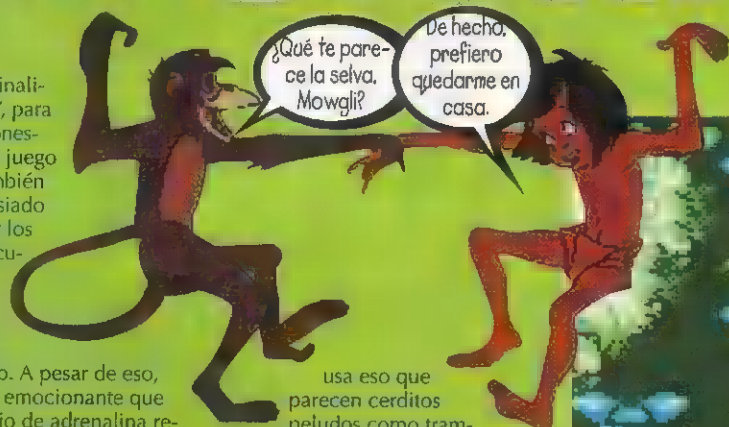
Es la hora de "¿Dónde está Mowgli?" Encuentra a nuestro gallardo héroe en esta captura. Suerle que no lleva pantalones de camuflaje.

LA SELVA

originalidad. Y, para ser honestos, el juego es también demasiado fácil y los obstáculos a superar no lo son mucho. A pesar de eso, es tan emocionante que un flujo de adrenalina recorrerá tu cuerpo a cada momento: recoge un plátano y lánzalo a cualquier simio que te bloquee el camino, pon un par de rocas cercanas en los sacos apropiadamente colocados para abrir las puertas,

usa eso que parecen cerditos peludos como trampolines para llegar a plataformas lejanas, corre y salta en las secciones por tiempo antes que se cierre la puerta al próximo nivel...

Lo malo es que todas las fases transcurren en la selva,



Mowgli intentando escalar socialmente. ¡Vaya con el chicol!

INFO

B & N
GUARDAR
ENLACE
INFRARROJOS
GB PRINTER
RUMBLE PAK
TRANSFER PAK

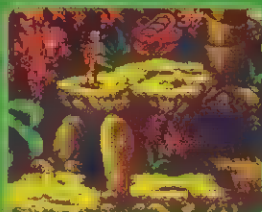


LA LEY DE LA SELVA

Jugar a *El libro de la selva* es tan fácil como atarte los zapatos siempre y cuando alguien te enseñe a hacerlo primero. Así que deja que *Game Boy* te lleve la mano y te enseñe lo que hay que saber para moverse por la jungla.



¡Has encontrado una cueva! ¡Ve a casa, Mowgli, espera! Busca por ahí un simio y algunas piedras. Te sacaremos de esta cueva de un peldaño.



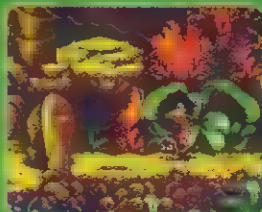
2. Hecho: piedras en el suelo. ¡Pueden ser un puente abierto.



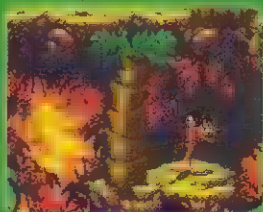
3. ¡Una nueva abertura por tiempo! ¡Aprende!



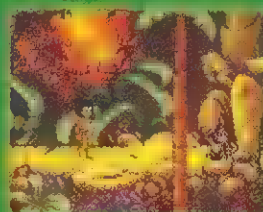
6. ¡Muy asustado! ¡Muy asustado! ¡Muy asustado!



4. ¡Flecha! ¡Flecha! ¡Flecha! ¡Flecha!



5. Encuentra una plataforma de banana. ¡Banana!



7. ¡Muy asustado! ¡Muy asustado! ¡Muy asustado!

VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Bonitos gráficos que hacen justicia a los increíbles dibujos.

JUGABILIDAD
Le pillará el truco a la primera.

DURABILIDAD
Si no te quedas atascado, pasarás de nivel rápido.

DIFICULTAD
Fácil, hasta que llegues a niveles avanzados, en los que resultará enloquecedor.

78%



FMV (FLIPANTE Y MARAVILLOSO VÍDEO)

Cuando la Game Boy apareció hace diez años, nadie soñaba con ver escenas de vídeo protagonizadas por dibujos como presentación de un juego. ¡Pero así es! Y con una calidad asombrosa. No sabemos qué han hecho los de Codemasters para incrustar esta increíble secuencia en un cartucho del tamaño de un petardo, pero te recomendamos que te sujetes la mandíbula antes de verlo. ¡Lástima que los personajes estrella no destaquen más!

La monísima tropa de *Cannon Fodder* da su toque personal al juego.



Dedid palata, soldados. (Estos imbos no saben disparar otra cosa.)



Ahora practican el tenis con las granadas cerca de un arsenal. Que sí, bíos, que vais bien.

Este tipo no se puede resistir... cuidado con la ventana abierta.



Oiga, cabo. ¿Cuánto mide la mecha de las granadas de mono? Esto...

PRECIO: 5.990 PTAS.

DE: CODEMASTERS

DISPONIBLE: SÍ



Apártate, si no... te sacó una foto

CANNON

Atención... la tropa está demoralizada... la versión para Advance no está lista... suministros para la unidad de color... esperamos...

Aunque la Game Boy Color estaba relegada a un segundo plano cuando llegó la Advance, anda ya... échale un vistazo a estas capturas de *Cannon Fodder* gráficas en colores.

¡Incríbles: voz, video clips, sonido FX e incluso una canción introductoria! ¡Que me pellizquen! ¡Debo estar soñando!

Cannon Fodder es una nueva conversión de un clásico de 8 bits, y aunque la Game Boy sólo tenga la mitad de potencia de aquellas máquinas, dobla en calidad a sus predecesoras.

Imagina una versión simplificada de *Command and Conquer*, en la que guías a un pequeño destacamento por junglas y montañas para derrotar al maligno dictador sudamericano llamado El Presidente. Ahora imagina que lo haya creado un equipo

desarrolladores de lo más cachondo. Si llevas demasiado tiempo en la trenzosa jungla uno de tus pequeños grita: "¿Alguien me basa una taza de té?". Si empiezas elroteo tal vez gemirán: "¡Mis pobres pantalones!". Esto no parece una batalla.

Pero es el enemigo quien te da el último golpe cuando oigas gritar "¡Aquí el enemigo!" o "¡Qué fácil te mató!". Con tuerte acante sudamericano empezarán los problemas.

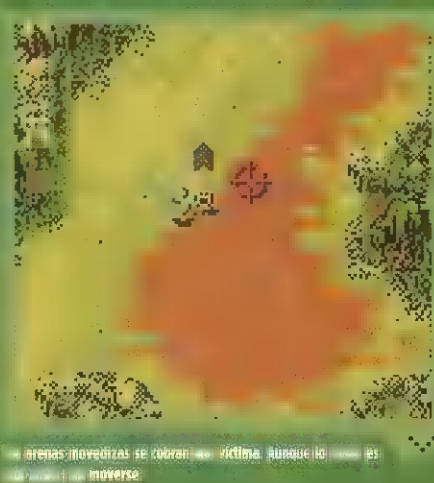
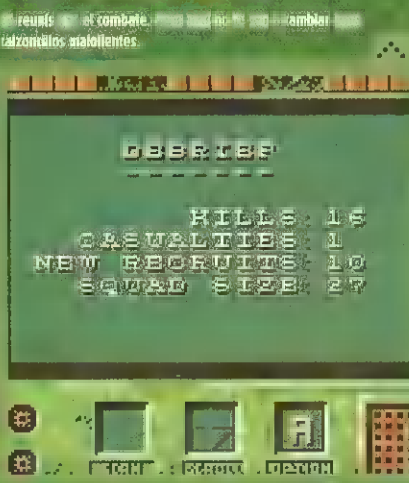
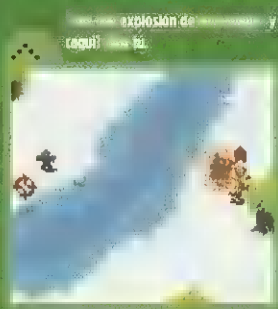
Los nativos no descansan. Los esquimales del Ártico y las tribus de la jungla suelen interponerse en pleno combate gritan "¡Junga-bungala antes de morir. Puedes oír-



erías... ¡Amistad! ¡Juego-usar- los como escudos humanos ¡Ja ja! ¡Uy! ¡Qué ha hecho de mí este juego!. Pero esto

CONSEJO

No pierdas vista el radar (en la esquina inferior izquierda del menú Pausa). Pero recuerda que no sólo detectará al enemigo, sino también a los inocentes deanos.

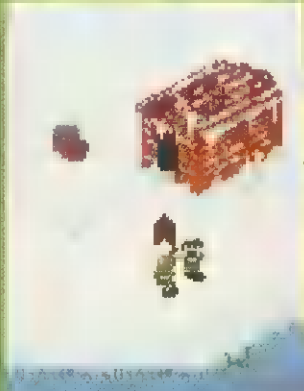


INFO

- B & N
- GUARDAR
- ENLACE
- INFRARROJOS
- GB PRINTER
- RUMBLE PAK
- TRANSFER PAK

...habbes... tomas prisioneros...
...incluso... a enemigos cuando...
...el servicio!

¡Mortal... alegría, tus...
...capturan el suministro de...
...melada de... enemigo...
...bandera



¡MENUDOS BARRACONES!

Este cuartel es el sitio idóneo para relajarse, poner los pies en alto (o los muñones, si no tuviste suerte en el campo de minas) y visitar a los camaradas que nos dejaron. Benditos sean.



El Helicóptero, siempre
presto a llevarte al com-
bate. También tienes
una scooter!



La Iglesia donde los
muertos descansan en
pedazos. Aquí hay más
fiambres que en... Bue-
no, es igual.

Los Barracones,
donde puedes
guardar el juego,
mirar las estadís-
ticas y salir.

Estos tíos no tie-
nen talento. Si lo
tuvieran, no esta-
rían aquí.

FODDER

...noles para comedia. Oculto
...tras las caricaturas y los bióni-
...cos gráficos descubrimos un
...ofisticado juego... siglo, a
...la manera de Metal Gear
...ojos Babel. Si arremetes a la
...brava contra el campamento
...enemigo durarás un segundo.
...El juego se mueve con
...gran fluidez y velocidad (a
...veces demasiada), por lo que
...tendrás que emplear una es-
...trategia seria y sádica para
...frustrar sobre las adversida-
...des.

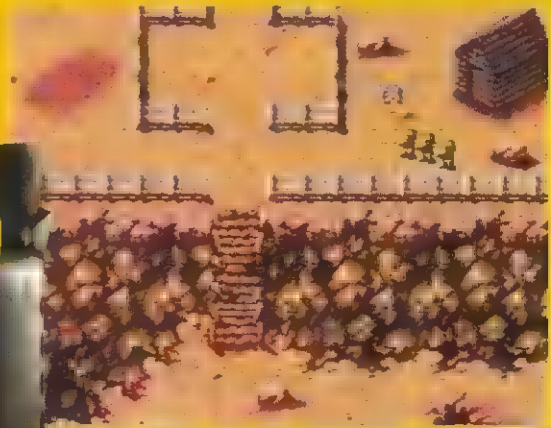
...guerra no había sido nunca
...an divertida!

...Un simple inconvenien-
...te impide puntuarlo mejor:
...la capacidad del enemigo pa-
...ra pulverizarte con la bazuca
...desde fuera de la pantalla. Re-
...tro de todos modos se trata de
...un juego impresionante. Ex-
...tenso: los 72 niveles se
...agrupan en escenas
...días. Debes pacifi-
...carlos... cada
...vez, conservan
...vivos en la me-
...dida lo posi-
...sible a los
...hombres...
...tu destaca-
...mento tiene
...que compli-
...tan el escema-
...rio para recibir nue-
...va carne... esto
...reclutas. Los va-
...necesitar. Astutos
...enemigos en heli-

...cóptero y jeep quieren tu car-
...beza. No te olvides los cal-
...zoncillos de acero. Así sal-
...drás en una sola pieza. Eso sí,
...una pieza maltratada y san-
...grienta.

EL JUEGO DE LAS DIFERENCIAS

Podemos felicitar a los programadores de Cannon Fodder por la brillante recreación del original de 16 bits en la pequeña y querida Game Boy. Hay que mandarles flores y chocolatinas. Somos pelotas, ¿eh?



Esto es Cannon Fodder en el vetusto y entrañable Amiga, hacia 1993. Con todo, era un buen juego.



Exactamente la misma escena en nuestro aparato de 8 bits, el año 2000. ¿Sabéis encontrar las diferencias?

...esto consiste en...
...ningo...
...completo



VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Nunca has... al...
Te lo prometemos.

JUGABILIDAD
Ha guerra nunca ha sido tan...
Esto nos preocupa.

DURABILIDAD
¿Te basta con 72 niveles?...
que no! ¡Mentroso!

DIFICULTAD
Al principio es fácil, y luego muy
difícil.

94%

DONINGTON Y MÁS ALLÁ...

El famoso circuito de Donington es el primero al que tendrás que hacer frente en TOCA. Ya hemos pasado por la tormentosa vuelta de calificación y ganado el primer puesto en la parrilla de salida. Y, entonces, te harán falta esos segundos de ventaja cuando la carrera empiece de verdad. Al menos ha salido el sol!



Tease ventaja desde el principio a lo conduciendo desde una nube de lluvia.



¡Pasados los cables! Se acerca la primera curva, comienza a frenar!



A estas alturas de la carrera, ya estás familiarizado con el sol.



¡El sol te ayuda! ¡Felicidades! ¡Ganaste la carrera!

PRECIO: 6.490 PTAS.
DE: PROEIN
DISPONIBLE: SI

TOCA: TOURING CHAMPION

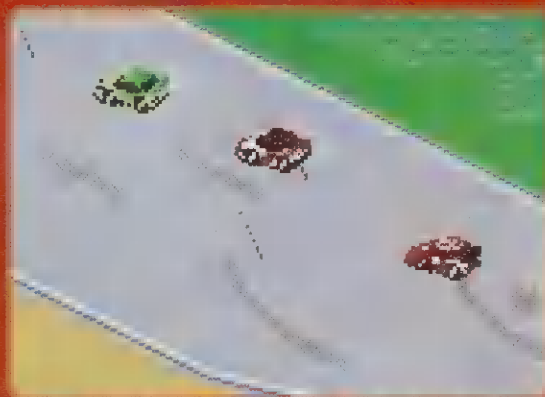


De rally a rally y acelera porque te "toca".

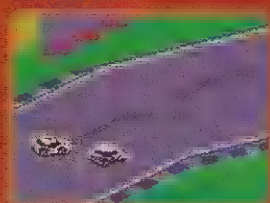
No sabía que las ruedas hablaban.

FRENANDO BAJO LA LLUVIA

Hay que reconocer que el clima en Gran Bretaña es pesado, pero esto hace que las carreras sean fenomenales. Fíjate que te funcionen los limpiaparabrisas.



¡Qué no se ve muy bien, pero cuando se despierta del sueño, ¡Toca! ¡Toca! ¡Toca! ¡Toca! ¡Toca!



El agua que salpica con los neumáticos es un tanto desagradable. ¡Fíjate que te hace palear el agua!



Cuando hay lluvia puedes más que un vehículo embarrado de barro.

La lluvia es un factor que puede cambiar el curso de una carrera. En TOCA, la lluvia es un factor que puede cambiar el curso de una carrera. En TOCA, la lluvia es un factor que puede cambiar el curso de una carrera.

La lluvia es un factor que puede cambiar el curso de una carrera. En TOCA, la lluvia es un factor que puede cambiar el curso de una carrera. En TOCA, la lluvia es un factor que puede cambiar el curso de una carrera.

La lluvia es un factor que puede cambiar el curso de una carrera. En TOCA, la lluvia es un factor que puede cambiar el curso de una carrera. En TOCA, la lluvia es un factor que puede cambiar el curso de una carrera.



¡Ganaste la carrera! ¡Felicidades! ¡Ganaste la carrera! ¡Felicidades! ¡Ganaste la carrera! ¡Felicidades!



Ahora puedes jugar a los juegos de PlayStation con la Game Boy Advance.

CONSEJO

Al estar en los coches a alta velocidad, vigila las señales que verás a lo largo de la carretera. Los neumáticos están fríos y se resaca por lo que debes ir con cuidado a que resaca de la pista. Otra señal es cuando te hacen palear el agua.



simplicista. Toca tiene tanto la emoción como los accidentes que podías encontrar en su hermano mayor Sony. Deja que uno de tus neumáticos toque la hierba y rompe que casi siempre pondría perder el golpe toda oportunidad de ganar. Los bancos de arena trepan el coche como si fueran manchetas de pegamento. Pero al menos no hay que preocuparse por las marchas. Para frenar basta con pulsar el freno, darle al botón derecho o izquierdo del mando.



CAR RASHIP



olice ante pasando la Game Boy con los teclados y juega un rato después del día. Divertido pero extraño. Aparte de eso el juego individual es tan rápido que compensa la falta de online. En general un juego muy apetitoso. Mmmm... ¿Alguien quiere un bocadillo?

El mejor del juego es el modo Campeonato. Escoge uno de los ocho coches posibles y prepárate para pelear con tus siete contrincantes desde la parrilla de salida. Al partir aquí es cuestión de avanzar por la sinuosa sucesión de peligrosas curvas hasta que completes las seis vueltas. Todos los escenarios están sacados de circuitos británicos como Silverstone o Brands Hatch. Lo malo es que el tiempo tam-

bien es el propio. Inglaterra normalmente llueve. Y cuando va te lluevas cansado de dar vueltas por los circuitos. Intenta con la opción Carrera que te permite un rápido paseo por cualquier pista con cualquier coche. También una Contrarreloj. Pero donde Toca se atasca es en la criminal ausencia de un modo para dos jugadores. En su lugar encontramos el modo Party Play que im-

INFO

- B & N
- GUARDAR
- ENLACE
- INFRARROJOS
- GB PRINTER
- RUMBLE PAK
- TRANSFER PAK



EL REINO DEL COCHE

Los ocho vehículos entre los que puedes escoger no sólo son bonitos de ver, sino que cada uno de ellos tiene sus propias especificaciones y se manejan de forma distinta. La velocidad no es todo. Los conductores veteranos seguramente preferirán un coche con mayor agarre en las curvas, por ejemplo. ¡No os limitéis a ir a por ese rojo tan molón!

HONDA ACCORD
DRIVE FWD
1.8i

El Honda Accord se puede manejar con el mando de la Game Boy o con el sistema de control de la consola.

MG MIDGET
DRIVE FWD
1.3i

El MG Midget es un coche de carreras que se maneja con el mando de la consola.

Vauxhall Vectra
DRIVE FWD
2.0i

El Vauxhall Vectra es un coche de carreras que se maneja con el mando de la consola.

VOLVO 540 GLE
DRIVE FWD
2.0i

El Volvo 540 GLE es un coche de carreras que se maneja con el mando de la consola.

FORD MONDEO
DRIVE FWD
1.8i

El Ford Mondeo es un coche de carreras que se maneja con el mando de la consola.

NISSAN PRIMERA
DRIVE FWD
1.8i

El Nissan Primera es un coche de carreras que se maneja con el mando de la consola.

PEUGEOT 406
DRIVE FWD
2.0i

El Peugeot 406 es un coche de carreras que se maneja con el mando de la consola.

VEREDICTO

- PRESENTACIÓN**: Gráficos pequeños pero rápidos y muchos detalles. Un buen trabajo.
- JUGABILIDAD**: Muchas cosas que hacer, siempre y cuando disfrutes jugando. Pero no entace?
- DURABILIDAD**: Tendrás que practicar en aprender el recorrido de los circuitos.
- DIFFICULTAD**: A veces el juego resulta difícil, pero si chocas es tu culpa, no del juego.

91%



Microsoft

INTERACTIVE



THE BEST OF ENTERTAINMENT PACK

¿SIETE FABULOSOS JUEGOS EN UN SOLO CARTUCHO DE GAME BOY COLOR?

Enigmáticos solitarios, campos de minas, formas de vida mutantes, emocionantes carreras de esquí... El Entertainment Pack de Microsoft es un mundo de diversión para Game Boy Color con el que poner a prueba tu mente y reflejos; una fascinante colección de auténticos clásicos.



¿QUÉ PODRÁS ENCONTRAR EN ENTERTAINMENT PACK?

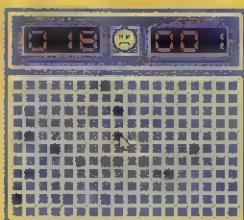
- 3 enigmáticos juegos de cartas: Tut's Tomb, Tri-Peaks y FreeCell
- Explora formas de vida mutantes que compiten entre sí en Life Genesis

TUT'S TOMB



- Esquiva árboles, rocas y a otros esquiadores en la resbaladiza diversión de Ski Free
- Evita minas explosivas ocultas en el arriesgado Minesweeper
- Vence las dificultades del clásico tres en raya, ahora en 3D, en Tic Tac Tics

MINESWEEPER



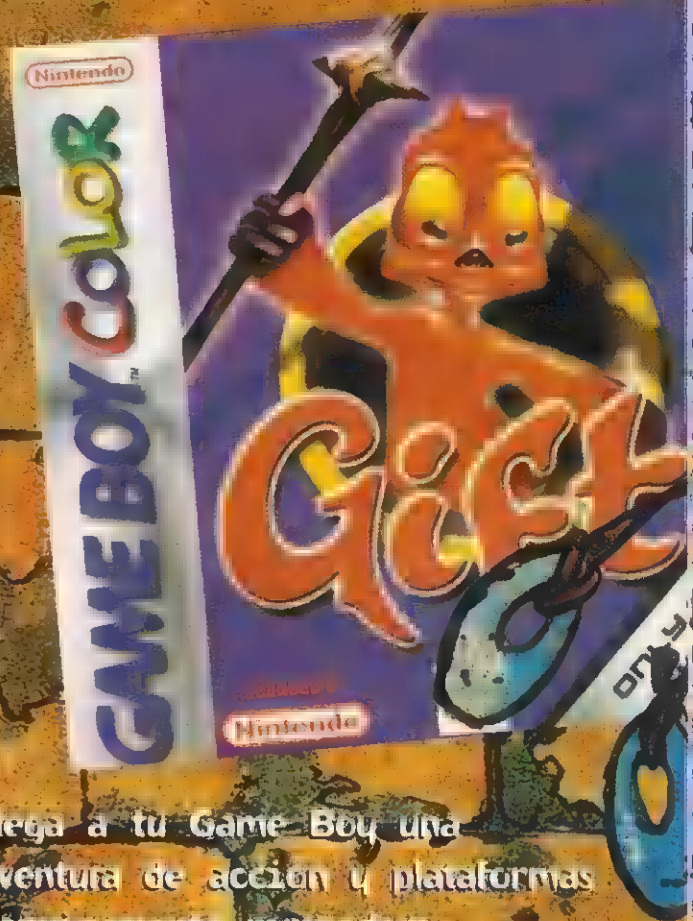
7 emocionantes juegos de cartas, acción y estrategia que te mantendrán cautivado y embelesado ¡durante horas!

En esta completa colección, seguro que todo el mundo encuentra su juego ideal.

THE BEST OF ENTERTAINMENT PACK

Disponible: diciembre 00
Precio: 5990 Ptas.

ONLY FOR GAME BOY COLOR



Llega a tu Game Boy una aventura de acción y plataformas genuinamente rompedora.

Diviértete como nunca con el primer videojuego que parodia los videojuegos y asombrate con su jugabilidad única y fantasía desbordante.

EL HEROE

Patoso, holgazán y bonachón, Gift sólo vive para hacer travesuras. Hasta que la belleza de la princesa Lolita Globo despierta al héroe que lleva dentro.

...TIENE

GAME BOY™ **COLOR**

PlayStation®2



Copyright 2000 Cryo Interactive
Entertainment - Eko Software

DEFINITIVO...

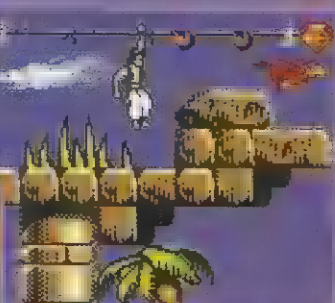
Armado con su bastón mágico, Gift deberá librar mil y un combates por siete mundos diferentes. Tendrá que volar, nadar, trepar, saltar sobre abismos insondables... ¡Qué duro es ser el mejor!

UNA MISIÓN

PRECIO: 5.995 PTAS.

DE: UBI SOFT

DISPONIBLE: SÍ



DISNEY'S ALADDIN



Frota la Game Boy y pide un deseo.

Dáviate por un momento la Game Boy Advance y juzgar por *Aladdin*, a nuestra vieja amiga Game Boy Color todavía le queda vida para rato. Se trata de una acertada adaptación del juego

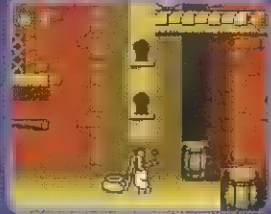
que salió por allá el año 1993 para Mega Drive y SNES, que ha sido magistralmente comprimido para caber en las dimensiones de la Game Boy. No hagas muecas ante la mención del año 1993

que hemos visto. Ni tampoco porque *Aladdin* sea el añorado juego de plataformas aparecido para Game Boy esta semana. *Aladdin* fue un gran juego en su momento, lo sigue siendo ahora.

Todo se ha adaptado a las versiones 16 bits. Puedes, con gran habilidad, usar la espada para devolver los cuchillos que lanzan los atacantes, puedes saltar sobre camellos yacientes para que golpeen a los malos, cortar los cinturones de los guardias de palacio para que se les caigan los pantalones, esquivar las bolas colgadas de cadenas que se balancean hasta salir de la pantalla y manejar la cuerda como un radio para llegar a plataformas inaccesibles. Hasta se ha incluido la secuencia en la que escapas de la cueva del tesoro con la fombra mágica. Los gráficos

ALGO PELIAGUDO

¿A cuántas plataformas aparentemente imposibles te tendrás que subir en este juego? ¿ver, cuánto mide un trozo de cuerda? Será mejor que te dejes las uñas largas.



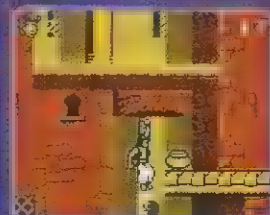
¿Cómo subirás hasta allí arriba? (Recuerda, en esos tiempos aún no había escaleras de cuerda.)



Observa. Primero subimos diestramente al y de la plataforma arriba.



Entonces hacemos la cuerda especial. desde de



Finalmente saltamos para abajo, nos agarramos a la cuerda y esperamos hasta a la plataforma de interés.



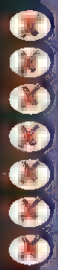
es la 'Cueva de Maravillas', si dudabais. Y ahora, ¿y si perdéis ahí?

CONSEJO

Este jefe-ci... No es un tipo demasiado divertido, lo único que hace es rarte barriles. Es un poco a lo *Donkey Kong*, solo que sin princesa. No poder llegar a donde está para darle con la espada en principio parece difícil vencerte. Pero, afortunadamente, además de barriles también lanza cuchillos. Es una suerte (espera antes hablar) porque si calculas bien el tiempo puedes devolverle los cuchillos con la espada. No está mal, ¿eh?

INFO

- B & N
- GUARDAR
- ENLACE
- INFRARROJOS
- GB PRINTER
- RUMBLE PAK
- TRANSFER PAK



VEREDICTO

- PRESENTACIÓN** Tendrás que mirar por todas partes para disfrutar más el juego.
- JUGABILIDAD** Bien tramado y variado. Supone todo un reto.
- DURABILIDAD** Cuando te lo pasas, pues bueno... ya está, se acaba.
- DIFICULTAD** Aladdin es fácil en el modo 'Fácil' y es difícil en el modo... esto... 'Difícil'. Curioso.

88%

REVIEW

PRECIO: 5.990 PTAS
DE: UBI SOFT
DISPONIBLE: SÍ

CONSEJO

Recuerda

que los personajes tienen una gran libertad de movimientos, por lo que puedes llegar a cualquier parte del escenario siempre que uses al héroe adecuado. Si vas nadando, Sophie puede saltar desde el agua igual que si estuviera en tierra firme, y toda la familia puede dar golpes aun cuando andan agachados.

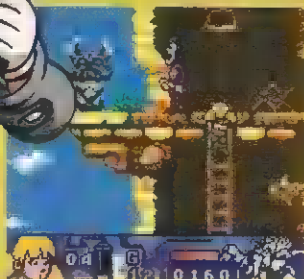


INFO

- B & N
- GUARDAR
- ENLACE
- INFRARROJOS
- GB PRINTER
- RUMBLE PAK
- TRANSFER PAK



Con esta gabardina no hay quien marque pectorales...

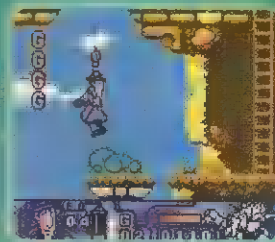


GADGETOBONUS!

Lo que menos podía faltar en un videojuego del Inspector Gadget eran artilugios curiosos para sacarse de la manga en apuros. Afortunadamente, aquí encontrarás desde un Flash de Fotos para enceguecer a los enemigos hasta un Lanza Redes para neutralizarlos.



Si aún no has encontrado la Flecha de Goma, cambia a Brian para pasar por encima de este soldado fácilmente.



Eso es, desciende por aquí usando el Helicóptero, para que puedas subir de nuevo sin problemas.

INSPECTOR GADGET OPERATION MADKACTUS

Cuando el mundo está a punto de ser invadido por unos cactus mutantes, Gadget es nuestra última esperanza.

Imposible que no recuerdes al entrañable espía dotado de mil artilugios escondidos bajo su gabán gris y su sombrero. Para nosotros siempre será uno de los mejores dibujos animados, en particular por tener una personalidad tan definida: comprometido con su trabajo, soñador, cariñoso, siempre tratando de salvar al mundo y siempre salvando su vida gracias a una astuta sobrina y a su perro fiel. La verdad, hacer un videojuego del Inspector Gadget no era una tarea difi-

cil, pero teníamos miedo de que el juego no conservara la singularidad del personaje; y después de unos minutos de juego se han disipado nuestras dudas. (Ya lo había dicho alguien en la redacción: "Estas dudas se autodestruirán en 10 segundos".)

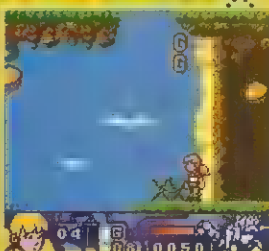
Si ya conocías al Inspector Gadget, cuando lo veas en la pantalla de tu Game Boy sentirás como si te reencontraras con un viejo amigo, pues los gráficos son perfectos. Puedes ver los resortes de las piernas cuando salta; si miras hacia

arriba el cuello se estira; cuando golpeas saca un martillo de su cabeza; y si te metes al agua se le infla completamente la gabardina.

El juego está organizado de manera que puedas cambiar de personaje a cada momento, siempre y cuando estés en tierra firme, para que Sophie y Brian entren en acción; la

sobrina puede nadar por debajo del agua, así como descodificar ordenadores, y el perro es capaz de saltar el doble de altura que sus amos. Gadget, por su parte, puede hacer uso de los Gadgetobonus, que son cuatro: Flecha de Goma, Lanza Redes, Helicóptero y Flash Foto. Para usar estos bonus es necesario encontrarlos primero, y con ellos puedes acabar fácilmente con los enemigos, o esquivarlos sin problemas. La acción transcurre en la isla del Doctor Gang, que se ha dedicado a clonar cactus mutantes para dominar al mundo, así que te enfrentarás a todo tipo de peligros. ¡Pero vale la pena!

Cuando consigues 20 de estos Bonus "G" obtienes una vida adicional.



VEREDICTO

PRESENTACIÓN

Tan bonito que algún desuadado creará que ves al Inspector Gadget en una tele portátil.

JUGABILIDAD

Los escenarios se extienden en todas direcciones y te ofrecen mil cosas por hacer.

DURABILIDAD

Los juegos buenos siempre se hacen cortos, aunque este podría haber tenido un poco más.

DIFICULTAD

Este título es un reto continuo hasta la última pantalla.

90%

1.000

pt. descuento

DONKEY KONG COUNTRY

6.990 5.990



- Recorta y rellena los datos.
 - Ven a visitarnos al Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra del juego.
 - Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido al Centro MAIL - C/ de Hornigueras, 124, ptal 5 - 5º F - 28031 Madrid.
- Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 595 pts., Baleares + 795 pts.).

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o eliminación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 19 o escribiendo una carta certificada al Centro MAIL: Camino de Hornigueras, 124 portal 5 - 5º F - Madrid. Marca o continuación si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL

CENTRO MAIL

NOMBRE

DOMICILIO

CÓDIGO POSTAL POBLACIÓN

PROVINCIA TELÉFONO

TARJETA CLIENTE SÍ NO NÚMERO

DIRECCIÓN E-MAIL

PRECIO: 5.990 PTAS.

DE: PROEIN

DISPONIBLE: SI

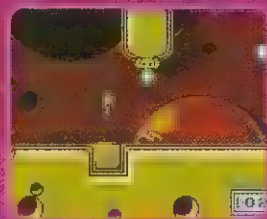
"¡Que me junte más asqueroso!" Alfred prefiere un buen tazón de Cola Cao.



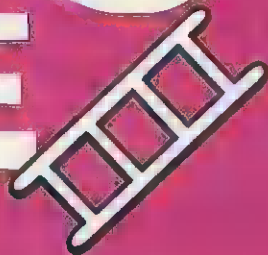
Cuidadín, Alfred, no vas a montar un pollo. Ese reboteo de cuerda, aunque parezca inofensivo, es un miserable roedor que puede arruocarte una vida.

POLLO FRITO

¡Alfred estira la pata tantas veces! Al chocar con un amigo, reventará cual cojín plumas. Si aterriza sobre púas, se convertirá en un pincho moruno. Si electrocuta, acabará asado.



ALFRED'S ADVENTURE



¿Cómo te vas a comportar en esta aventura, como un gallito o como un gallina?

Siguendo la estela de *Chicken Run*, Proein edita este título protagonizado por un pollo de nombre Alfred. El valiente polluelo debutó en la SNES con bastante éxito hará unos

cinco años. Y aunque un pollo-héroe es algo insólito, Alfred no tiene nada que envidiar a Superman.

Igual que Superman salvó a Lois Lane (cuando se suponía que debía salvar al mun-

do), Alfred tendrá que rescatar a su amigo Billy Egg. El pobre cascarón ha sido secuestrado por una panda de científicos majaras, quienes planean hacerle unos tests, y no precisamente de inteligencia.

Para llegar hasta su compinche, Alfred deberá recorrer seis entornos diferentes, repartidos por 11 niveles de dificultad progresiva. Se topará con ratones y caracoles mecánicos capaces de quitarle una de las tres vidas que tiene, en caso de que aterrice sobre ellos. (¿Desde cuándo un ratón de cuerda puede matar a un pollo con superpoderes?)

Sin embargo, Alfred esconde bajo el ala unos estupendos movimientos de lucha, como lanzar a enemigos molestos desde una gran altura para que no le den nunca más la tabarra o dar picotazos para liberar globos ade-

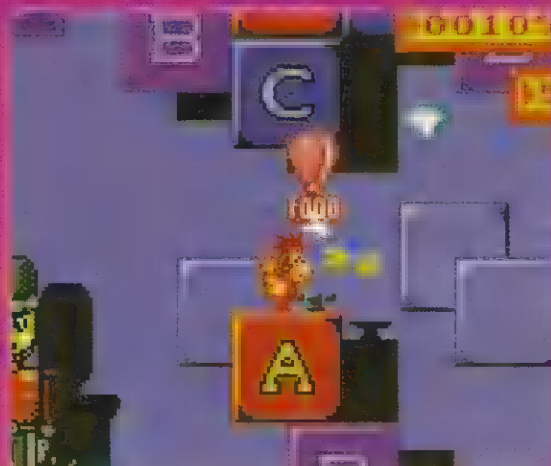
más de descubrir nuevas áreas y, de paso, recoger puntos. A lo largo del juego tendrás que encontrar ese objeto coleccionable que no podía faltar: la gema. Asimismo, si consigues todas las regaderas (no sabemos qué relación tienen éstas con los pollos), jugarás un nivel de bonus escondido.

Alfred's Adventure te parecerá difícil, agotador. Injusto, incluso, cuando enemigos a los que era imposible que vieras te maten mientras saltas entre pantallas.

A pesar de todo, *Alfred's* tiene una naturaleza adictiva que te hará volver una y otra vez a por más aventuras exasperantes.

DARLE AL PICO

El picotazo. Un movimiento muy natural en un pollo (normalmente, para comer), así que es lógico que Alfred utilice su instinto animal para acumular puntos. Pero es que picotea todo: paredes para que se muevan, globos para obtener más puntos o interruptores para abrir nuevas áreas. Ahora bien, granos de maíz, ni uno.

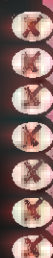


Alfred es un picarón...



INFO

B & N
GUARDAR
ENLACE
INFRARROJOS
GB PRINTER
RUMBLE PAK
TRANSFER PAK



VEREDICTO

PRESENTACIÓN

Los gráficos de este plataformas son bastante buenos, la música, en cambio...

JUGABILIDAD

Suave y rápida, aunque a veces te pondrá furioso.

DURABILIDAD

No hay razón para volver atrás una vez ya has conseguido tu objetivo.

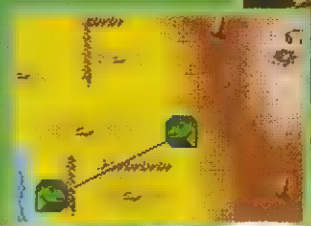
DIFICULTAD

Duro. Claro que si fuere fácil sería aburrido.

70%

PRECIO: 5.995 PTAS.
DE: UBI SOFT
DISPONIBLE: SI

Secuencias de vídeo como éstas te devolverán a la película.



Entre niveles, este mapa te muestra los progresos que has hecho.



¡Aquí hay mucho dinosaurio suelto.

DISNEY'S DINOSAUR



Caminando entre dinosaurios y lemures.

CONSEJO

Para recordar qué mono se balancea por las cuerdas y cuál de ellos salta, vas a tener que esforzarte y convertirte en un buen fisionomista. Sabemos que es muy difícil, puesto que todos los monos se parecen (al contrario de un huevo a una castaña). Si intentas un juego de asociación, la mayoría de las veces no funcionará. Si piensas que la "S" de Suri es por saltarín te llevarás un chasco, pues este mono es el que hace de Tarzán. Si asocias la "Z" de Zini con zumbado, en cambio, acertarás pues a éste le gusta correr. En cuanto a Plio... es el otro.



Con una GB Printer puedes imprimir a tu dinosaurio favorito.

Siendo como somos sauro-entusiastas, estábamos deseando que este juego llegase. Además, el hecho de que, en vez de seguir el camino "plataformero", como hacen muchos títulos de GB, se haya adentrado en el mundo del rol nos

parece una buena idea. De esta forma, se ha dotado a cada personaje de una habilidad diferente. Por ejemplo, el dinosaurio Aladar se caracteriza por su fuerza para empujar cosas, pero tendrás que cambiar al mono Plio para cruzar abismos. Pero antes de poder usarlos, tendrás que encontrarlos.

La cuestión es: ¿estarán a la altura de la película estas criaturas prehistóricas? Que un dinosaurio mueva la cola para matar a los malos tiene sentido. Lo que no tiene ni pies ni cabeza es que tres monos no sean capaces de encaramarse a cosas, ni balancearse por cuerdas, ni saltar. ¿De qué zoo se han esca-

pado estos ejemplares? Asimismo, si has visto la peli, echarás en falta todos los efectos y gráficos que la GB no puede ofrecer.

Aparte de esto, el juego ofrece gran variedad de aventuras. Recorre paisajes repletos de obstáculos y enemigos, recoge flores que te permitan obtener puntos extra y resuelve los puzzles, para lo cual

necesitarás a uno de tus personajes concreto.

No está a la altura del film, pero tiene sus buenos momentos.

INFO

- B & N
- GUARDAR
- ENLACE
- INFRARROJOS
- GB PRINTER
- RUMBLE PAK
- TRANSFER PAK

Las pantallas explicativas te ayudan antes de las misiones.



NO SEAS ANIMAL

Veamos más de cerca a la pandilla de dinosaurios prehistóricos y demás criaturas a tu cargo.



Puedes cambiar en un momento a otro siempre que te saltemos sobre una cuerda.



Cuando tengas que llevar piedras pesadas o cosas que no puedas utilizar a Aladar, él es el que mejor puede cargarlas.



¿Tienes que escapar? ¿Balancearte por cuerdas? ¡Es tu hombre. Dólo tú puedes!



Si tienes que escapar, ¡él es el que mejor puede hacerlo. ¡Pero, si tienes que correr, él es el que mejor puede hacerlo.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN

El intro es genial, pero los gráficos son regulares.

JUGABILIDAD

Todo es cuestión de saber qué personaje es el más adecuado a cada momento.

DURABILIDAD

Cuando te pilles el truquillo, ¡tráspalo!

DIFICULTAD

No tendrás muchos problemas para arribártelo.

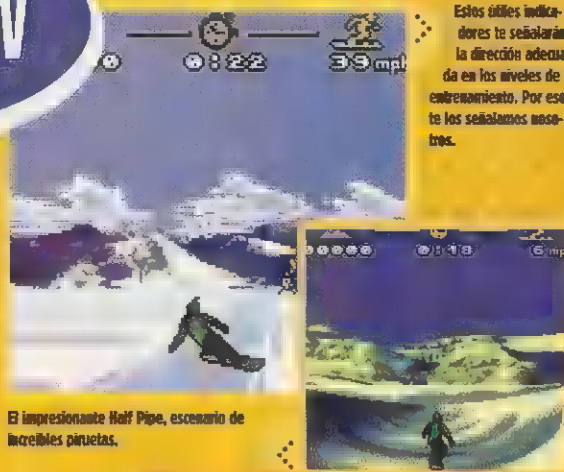
75%

REVIEW

PRECIO: 6.490 PTAS.

DE: PROEIN

DISPONIBLE: SÍ

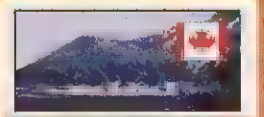


El impresionante Half Pipe, escenario de increíbles piruetas.

Estos útiles indicadores te señalarán la dirección adecuada en los niveles de entrenamiento. Por eso te los señalamos nosotros.

APRENDE, CHAVAL

El juego dispone de una sección con la que podrás aprender a hacer trucos de snowboard. Así que podrás practicar los trucos en la pantalla y en el juego con los mismos resultados en los escenarios reales.



CANADA TRAINING 1
RESPECT THE TIME!
USE B TO TURN FAST!

Este modo de 20 niveles te ayudará a aprender a hacer trucos de snowboard.

MTV SPORTS PURE RIDE

El deporte más radical que puedes practicar desde el sillón.

No te encantan los deportes de riesgo? No hay nada como deslizarse por la angosta pendiente nevada de una montaña con los pies fijados a una tabla: sientes la velocidad, el viento helado te corta la cara y, con suerte, sólo te romperás un par de huesos antes de que el descenso termine. Afortunadamente, jugar con este simulador de snowboard es mucho más seguro para tu integridad física. Lo definiremos

como radical, genial y espléndido.

El juego se divide en tres secciones diferentes. Puedes optar por aprender nuevas habilidades en la sección de entrenamiento, tomar parte en el campeonato MTV y medir tus fuerzas con las de otros aspirantes a campeón, o participar en el campeonato Pure Ride.

Ambos botones de tu Game Boy están reservados para botones, saltos y piruetas varios, elementos que juegan un pa-

pel clave en el juego. Y es que con las piruetas se ganan puntos y con los puntos ganas campeonatos... ¡qué astucia!

Este juego tiene estilo; los gráficos fluyen de maravilla y el sonido es de primera. A pesar de que se nota la influencia de los juegos de carreras de coches, *Pure Ride* es muy entretenido. Exige más habilidad que suerte y cuando la nieve haya desaparecido, todavía te tendrá "enganchado".

INFO

- B & N
- GUARDAR
- ENLACE
- INFRARROJOS
- GB PRINTER
- RUMBLE PAK
- TRANSFER PAK



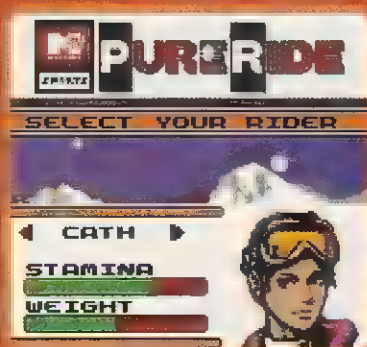
CONSEJO

Con tanta oferta de trucos, movimientos, piruetas y disparatadas maniobras, es una pena tener que consultar el manual cada dos por tres. Menos mal que con un toquecillo al botón Select aparecerá una lista de todos los posibles movimientos.



QUIÉN ES QUIÉN

El juego dispone de tres modos de juego: el modo de entrenamiento, el modo de campeonato MTV y el modo de campeonato Pure Ride.



VEREDICTO

PRESENTACIÓN

Buena presentación, ingeniosa animación y escenarios cuidados.

JUGABILIDAD

Más basado en la habilidad que en la velocidad. Fluido y gratificante.

DURABILIDAD

Con tres modos y trepocientos pistas... ¡apararás para comer!

DIFICULTAD

Es complicadillo, así que presárate.

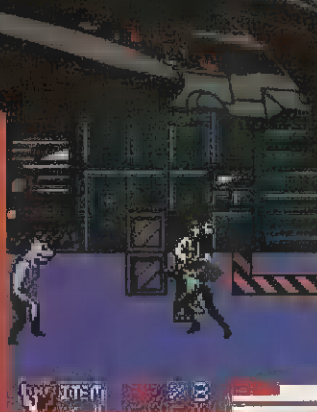
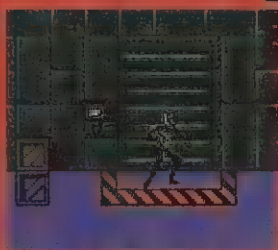
81%

... sospechoso
... tramando
... en... fábrica,
... no sabemos el
... Batman...
... opción... entra
... lector... ojeada...

PRECIO: 5.995 PTAS.

UBI SOFT

DISPONIBLE: S



BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF THE JOKER

Prepárate para volverte adicto a los murciélagos. El Caballero Negro asalta la consola portátil favorita de todo el mundo...



¿Alguien ha visto mi Bati-Cao?

Hurra! Batman vuelve a la Game Boy! Lo único es que no es el mismo Batman que conocéis de las películas y los cómics. No, si eres un fiel seguidor de las series de dibujos animados, sabrás exactamente qué Batman se trata: el del *Batman del futuro*.

Bruce Wayne es un jubilado demasiado viejo para volver a ser Batman, y un adolescente llamado Terry McGinnis ha tomado el relevo del vengador enmascarado. Con un poco de ayuda de un traje *hi-tech*, este nuevo Batman está aquí para luchar contra toda una nueva saga de mortales enemigos.

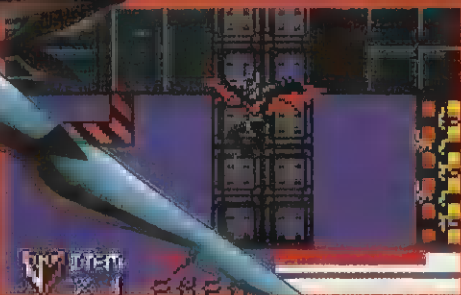
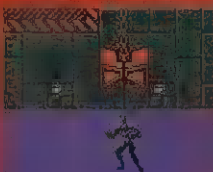
La serie de dibujos es muy buena, y ya se está produciendo una película llamada *Return of the Joker*. Es en esta película de dibujos animados en la que está basado el juego. Siguiendo el argumento del film, tienes que abrirte paso a través de legiones de enemigos y finalmente enfrentarte al mismísimo psicópata pálido resucitado.

que hay algunos toques *grais*, pero en general se trata de un juego correcto sin más (aunque con una gran jugabilidad). Lástima que no hayan añadido algunos niveles en los que poner a prueba otras características de Batman.

CONSEJO

Asegúrate

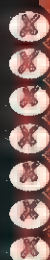
de matar todos los canchales que te encuentras en cada zona, pues, por desgracia, no podrás avanzar a la siguiente pantalla hasta que lo hayas hecho. Es mejor esperar en el margen de la pantalla a que aparezcan los enemigos, entonces, zurrar a esos canchales antes de que puedan atacarte. Ellos son los malos, pero también puedes usar técnicas sucias.



Batman trata temas muy "oscuros". ¿Por qué? Pues porque la paleta de colores que han usado los programadores romine principalmente azul oscuro y negro.

INFO

- B & N
- GUARDAR
- ENLACE
- INFRARROJOS
- GB PRINTER
- RUMBLE PAK
- TRANSFER PAK



¡VENTAJAS DEL BATCINTURÓN!

Desgraciadamente, a diferencia de lo que ocurría en la terriblemente horroresca serie de los años 60, en la que salían deliciosos como el repele-liburones, no encontraremos un objeto para cada ocasión en *Batman of the Future* (o *Batman Beyond*, como se la conoce en Estados Unidos - para nosotros, un nombre mucho mejor). De todas formas, encontrarás un equipamiento de primera que te ayudará a encargarte de los tipos malos, lo cual añade un poco de esa variedad tan necesaria.



Reservarás mucho más que el simple ataque con el puño con el que empiezas para superar todas fichas que encontrarás en *Batman*.



La primera arma que te encontrarás en *Batman of the Future*: los muchachos.



Batman of the Future también te permite usar el disco Batarang. Guai.



Y aquí es donde guardarás todos los objetos (armas de destrucción masiva) que encuentres.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN

Personajes pequeños muy bien animados y colores a tono con el ambiente.

JUGABILIDAD

Cantidad de acción, aunque se puede hacer algo repetitiva al cabo de un tiempo.

DURABILIDAD

Cuatro mundos diferentes constituyen un reto razonablemente difícil.

DIFICULTAD

Más que difícil, es algo repetitivo...

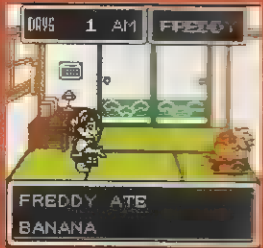
76%

PRECIO: 5.990 PTAS.
DE: ACCLAIM
RESPONSIBLE: SÍ



Freddy, Gracias.

¿Y EN B & N?
¡Bien! *Monkey Puncher* es disponible para todos los usuarios GB. Qué pena que cada vez haya menos juegos así...



RESULTOS	
TOTAL	5 VECES
CONT.	3 VECES
BEST-	3 VECES

NEW RECORD!

MONKEY PUNCHER

Nunca has visto nada igual. ¡Una versión simiesca de Rocky!

- INFO**
- B & N
 - GUARDAR
 - ENLACE
 - INFRARROJOS
 - GB PRINTER
 - RUMBLE PAK
 - TRANSFER PAK

CONSEJO

Es posible conseguir la licencia de boxeador al cabo de dos días, pero tranqui, que no tenemos prisa. Lo mejor es esperar todo lo que puedas, ya que pasando la prueba demasiado pronto las posibilidades que Freddy tiene de ganar un combate son nulas. Llévale al gimnasio cada día, vigila su dieta y felicítale sólo cuando realmente se lo merezca.



El mundo de los monos es un mundo como fyson será duro. Muy duro. Hay muchos monos por ahí, pero no todos tienen madera de campeón. Un momento va a idea más ridícula para inventarse un juego de peleas de monos. Probablemente sea lo más ridículo que hemos oído nunca, y peor empeora las cosas cuando con un argumento según el cual, la única ma-

nera de pescar a tu familia socorrida es sumergiéndote en el océano mundillo del boxeo de monos. Si aguantas toda esa negariedad como instantes te darás cuenta de que en el fondo es una broma, sobre todo si te pones a simular peleas. Algunas con un monito un tanto torpe que se llama Freddy, y que no sabe hacer otra cosa que comer curry

morderte. Deberás ir hasta el gimnasio y entrenar hasta que se ponga bastante fuerte, como para obtener una licencia de boxeador. Si ya has ganado un par de combates, tienes la ocasión de librarte del dichoso Freddy, bien pensado, de la montaña de un colegio tirándole de la crecillita (que mal suena esto). Te haberte librado de Freddy, ya

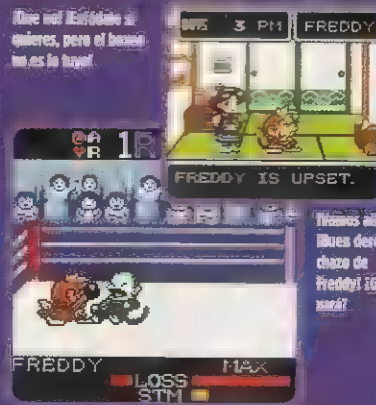
puedes comprar un mono más exótico (y más caro también). Aunque la licencia de boxeador del juego te limita a pocas opciones de monos, la libertad resulta muy limitada, y con un argumento tan disparatado, ¿por qué noirse a cargar? Mejor échale un vistazo a un ejemplo de la "extravaganza" japonesa.

SÉ DURO

Quien bien quiere llorar, dicen. Como en las peleas de animales, el combate de monos es un deporte en el que los más duros sobreviven. No mimes demasiado a un mono porque perderá su instinto asesino. Llévale al gimnasio y entrénale hasta que quede exhausto; luego, entrénale más. Es la única manera (o no, mándale a la Legión).



Freddy no tiene ni idea de lo que es el boxeo. Es un mono muy autoestima.



Tienes aún buen derecho de Freddy. ¡Manda!



¡OH NO! I CAN'T BELIEVE I LOST.

VEREDICTO

- PRESENTACIÓN** Personajes muy trabajados. No tiene errores técnicos más allá de un error.
- JUGABILIDAD** Los monos tienen de entrenamiento y combates divertidos.
- DURABILIDAD** Siempre puedes adiestrar un mono, y eso es algo que te encantará.
- DIFICULTAD** Tendrás un poco de trabajo el primer día, pero el resto de días será más fácil.

86%

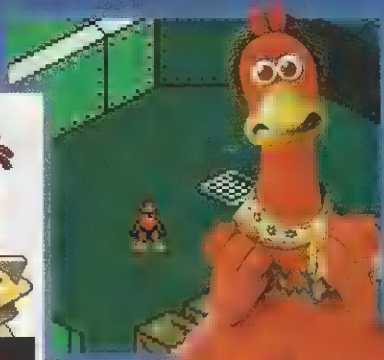
PRECIO: 6.490 PTAS.

DE: PROEIN

DISPONIBLE: SÍ



¿Puedes hablar en tu propia mente?
¿Puedes hablar en el cerebro de la operación?



¡Alomitas crociantes!
¡A por ellas...

CHICKEN RUN

Oye, pollo, ésta es la tan cacareada licencia que THQ estaba incubando. Cómo, ¿qué no juegas? ¡Serás gallina!

INFO

- B & N
- GUARDAR
- ENLACE
- INFRARROJOS
- GB PRINTER
- RUMBLE PAK
- TRANSFER PAK

Los Lemmings tendrían que dar explicaciones. Desde los mismos inicios, cada vez nos cuesta más explicar los puzzles. En *Chicken Run* el jugador encarnado en el pendenciero Singe tiene que conducir a las reprimidas gallinaceas de la granja Tweedy a la libertad; para ello debe esquivar los sistemas de seguridad y burlar a los granjeros. Bueno, al menos, no es el enésimo plataformas de la temporada. ¡HURRA! ¡Firmado: Todos los habitantes del planeta y la idea los divertida. Las gallinas merodean a azal a menos que aparezca

trigo en el área y las amaiga. ¿Resú? ¿quien tienes que correr (como un pollo descabezado pero con cabeza), desactivar las alarmas de seguridad y trazar pistas para que las sigan.

Vas a necesitar más utensilios que Batman del Futuro, así como el sigilo de Solid Snake. Pero localizan demasiadas veces, puedes darte por desputimado! Por desgracia, *Chicken Run* y *Metal Gear* no es tan original.

Los niveles se parecen como un huevo a otro; los personajes son pequeños y carecen de personalidad (aunque no tardaras en odiarlos). Aún

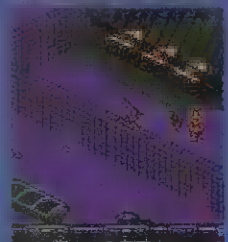
peor, a menudo, los pollos te ignoran, se ponen a trotar sin razón aparente!

Estos detalles son muy realistas, pero la verdad es que es más divertido pasar dos horas con estos pollos de plastelina en la versión de vídeo.



CONSEJO

Los pollos no tienen fama de inteligentes, no guen, pilla los granos y trata de incitarlos. Esto también fracasa, mándalos a la porra y regresa con los adorables Lemmings de pelo verde. Esos malditos pollos no hacen caso, ellos se lo pierden!



PICO DE ORO

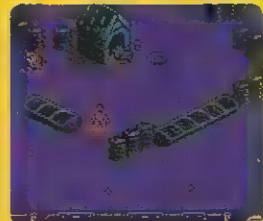
"Atención, señoras... ha llegado el momento de escapar de Tweedy y de sus hordas del mal. Quien me siga, vivirá. Y la que no, me la cargo."



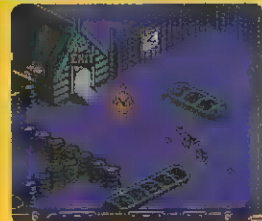
"Mac (el ayudante) indica que, para ganar, tienes que rescatar a dos gallinas."



"Fantástico: un saco de grano. Un poco sucio, pero un saco al fin y al cabo."



"Os voy a trazar un camino, gallinas codiciosas. Pero, por favor, no os equivoquéis."



"¡Así está bien... al cobertizo! ¡Estamos a un paso de la libertad... y eso no es poco!"

VEREDICTO

PRESENTACIÓN

Bonitos menús, pero los niveles y personajes pueden sacarte de quicio.

JUGABILIDAD

La idea es buena, pero se gasta enseguida. El juego se vuelve irritante.

DURABILIDAD

Como sólo tiene 20 niveles, terminará enseguida.

DIFICULTAD

Poco a poco, los primeros niveles se vuelven fáciles. Excelente disposición.

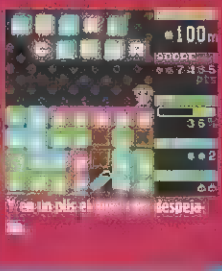
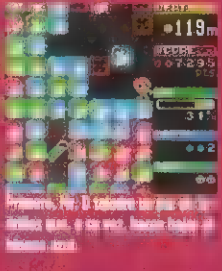
62%

REVIEW

PRECIO: N/D
 DE: VIRGIN
 DISPONIBLE: 4 ENERO

CONSEJO

Es-tás equivocado si piensas que la mejor manera de llegar hasta el fondo del nivel es bajar taladrando a lo loco. En algunas situaciones es mejor taladrar los bloques "clave" y luego retroceder rápidamente para que se coloquen y caer (y ganar unos puntos combo).



La pantalla de resultados no solo te muestra de lo bueno lo que hiciste, también te dice cómo mejorar tus habilidades.



Gracias al nivel de dificultad por encima recoger, tirar, caer la arena y trabajar su ritmo constante.

Mr DRILLER

Podría parecer un dentista tádico, pero Mr. Driller es encantador...

Pobre Mr. Driller. Su peor pesadilla se ha hecho realidad. Su pueblo está siendo invadido por unos extraños bloques de colores.

Dejando a un lado la historia surrealista, la premisa básica es (como en todos los buenos puzzles) aparentemente simple: utilizas tu taladro para abrirte paso hasta la parte inferior de la pantalla y esquivas los bloques sueltos que puedan caer desde arriba.

Como es de esperar, las cosas no son tan simples como parecen, pues tienes que controlar en todo mo-

mento el suministro de aire de Mr. Driller que va menguando y debes reabastecerlo recogiendo reforzadores. Después están los bloques que impiden que nuestro héroe avance y reducen su suministro de aire e intentan atravesar uno de ellos.

El éxito de Mr. Driller radica en su ritmo frenético. La acción apenas da un respiro, cada movimiento implica una decisión rápida. Cuando ya te has amillanizado con el juego, disfrutarás toda la diversión y base de combos que es mucha (puedes ganar muchos pun-

tos bonus cuando bloques del mismo color caen uno encima de otro).

El punto flaco de Mr. Driller es su estructura relativamente simple. Como muchos otros puzzles arcade, el juego es tremendamente divertido, pero también tiene sus limitaciones. Sólo hay tres modos de juego diferentes (el modo 500m es el 1000m y Modo Supervivencia). Esto mantendrá realmente entretenidos a algunos jugadores, pero la falta de diversidad le resta durabilidad a largo plazo.

No nos interpretes mal, el juego está muy bien, los gráficos son magníficos y el sonido brillante, pero no esperes una experiencia a la Tetris.

BLOQUE-X

En los últimos niveles, la mayoría de reforzadores de aire están rodeados por bloques X. No los taladres (perderás aire) y dedícate a los otros bloques.



No hay que malgastar aire taladrando un bloque X.



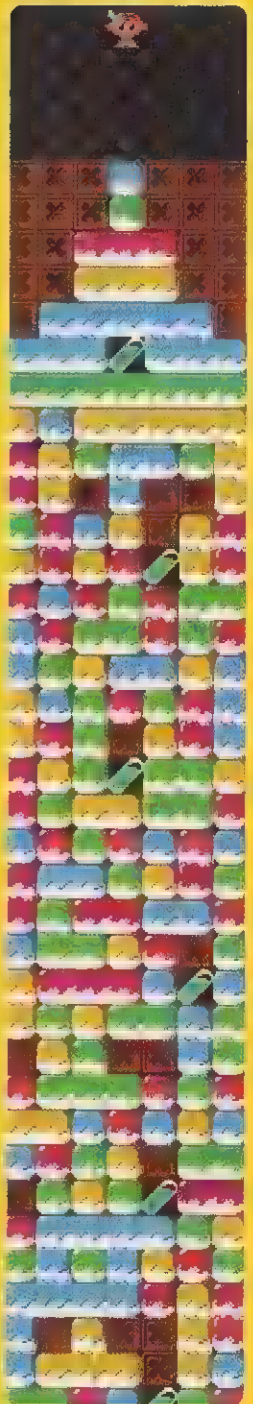
Taladra el que está debajo para eliminar el más peligroso.

INFO

- B & N
- GUARDAR ENLACE
- INFRARROJOS
- GB PRINTER
- RUMBLE PAK
- TRANSFER PAK

ENTRE LADRILLOS

Los niveles de Mr. Driller son bastante extensos -un bloque es un metro- y para completar un nivel típico tendrás que taladrar más de 100 bloques. Algunos niveles tienen una profundidad de 2000m, con lo que taladrarás hasta la extenuación.



El primer nivel en todo su apogeo. Fíjate en el empleo del color y el sombreado.

VEREDICTO

PRESENTACIÓN: Buena, aunque cuando la cosa se pone frenética, parpadea.
JUGABILIDAD: Una experiencia. Un frenesí. La adrenalina te saldrá por las orejas.
DURABILIDAD: Con tan pocos modos de juego, poca cosa hay para que quieras repetir.
DIFICULTAD: Al principio cuesta, pero al rato juegas automáticamente.

80%

REVIEW

PRECIO: N/D
 DE: MIDWAY
 DISPONIBLE: SÍ



Esperemos que el año 2049 nos de más carreras más emocionantes.

EN LA CARRETERA

Aunque casi no afecta a la jugabilidad, hay varios coches diferentes. Los azules y amarillos van un poco a la deriva por la pista, los naranjas hacen trompos cada dos por tres, y que los rojos y lilas son los únicos que vale la pena conducir.



Como todo el mundo sabe, si un coche es rojo, va más rápido. Pregíntale a Schumacher.

Y la pintura amarilla hace que un coche parezca un plátano... o unas natillas.



¡Alerta roja!

SAN FRANCISCO RUSH 2049

El futuro en tus manos (y en tus pies).

CONSEJO

Un día estas en tu tienda de juegos con San Francisco Rush en las manos preguntándote vale la pena gastarse la pasta comprándolo, vuelve a colocarlo en el estante, muévete un poquito hacia la derecha, alarga el brazo y llévate TOCA: Touring Car Championship, y si no está: Micromachines Twin Turbo.

En el mundo de la Fórmula Uno, la primera línea de la parrilla suelen ocuparla los McLaren y los Ferrari, con Jordan y Williams acechando en la segunda. Más o menos en la mitad se colocan Jaguar, Benetton y algún otro, y justo al final están los Minardi y los Arrows. Si tuviésemos que colocar San Francisco Rush 2049 en esa parrilla, estaría bastante atrás.

En las máquinas recreativas, San Francisco Rush es

excelente; un juego de carreras en 3D técnicamente soberbio que te permite pasear por ciudades futuristas montado en coches de lo más geniales. Pero los desarrolladores han tenido que encogerlo para que cupiera en una GB y el resultado es casi irreconocible.

Un poco como en el excelente TOCA que tienes unas páginas atrás, la acción se ve desde arriba y desde un lado. Seleccionas una carrera y te

plantas en el modo Campeonato. A partir de aquí empiezas a notar que, coches aparte, el diseño de los fondos está bien y que todo tiene un aspecto bastante moderno.

Pero cuando empiezas a jugar, todo va mal. Tu coche hace un ruidillo muy raro y al tomar la primera curva ves que el manejo es "simulado", provocando que el coche gire hacia la derecha a trompicones.

Y lo que es peor, el coche de tu oponente tiene la gracia de un hipopótamo y el cerebro de un mosquito y sigue una ruta fija, desviándose sólo si te metes en medio.

Total, que no es de lo mejor que hemos visto...



INFO

- B & N
- GUARDAR
- ENLACE
- INFRARROJOS
- GB PRINTER
- RUMBLE PAK
- TRANSFER PAK

LLEGÓ LA HORA

2049 es un año muy significativo para los jugadores veteranos. Uno de los primeros plataformas, Miner 2049, estaba ambientado en ese año y uno de los mejores shoot 'em ups, Robotron 2084, estaba ambientado en... el 2084.



También conocido como Las Nueve Menas oco.



En realidad Robotron 2084 estaba ambientado en el 2049.

"Hola, venía a hacerme una limpieza de parabrisas."



VEREDICTO

PRESENTACIÓN

La presentación está bien, con circuitos metálicos y tal...

JUGABILIDAD

Podría haber sido divertido, pero van y se lo targan...

DURABILIDAD

Se completa, pero la variedad es escasa. Total.

DIFICULTAD

Es bastante difícil, pero los motivos equivocados.

50%



REVIEW

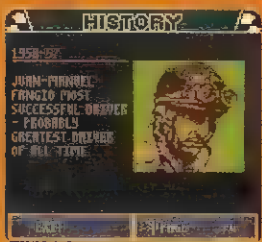
Deberían haber incluido un modo que permitiese seguir el campeonato completo.

PRECIO: 6.490 PTAS.
DIFICULTAD: PROEIN
DISPONIBLE: 26 DIC.



¡EN TODA REGLA!

Formulá One 2000 incluye toda la parafernalia de un juego de carreras "serio". Tiene pantallas de boxes, la opción de carreras a 50 vueltas, e información sobre la historia de este deporte.



Juan Manuel Fangio, uno de los mejores pilotos de su época.



¿Sabías que en 1950...? Vaya, pues sí que estáis puesto en el tema.



Tienes dos climas diferentes: soleado o lluvioso.

FORMULA ONE 2000



El deporte tecnológicamente más avanzado llega a la consola de 8 bits. Pero, el título ¿se subirá al podio o tendrá un pinchazo?



La licencia oficial de un juego es como el "gordo" de Navidad. No le toca a todos.

CONSEJO

Saca partido del modo de prácticas. Un hecho insólito en un simulador, los choques no producen averías en los coches, por lo que nada te impide apretar el gas a fondo. De esta manera, aprenderás rápidamente en qué curvas tienes que frenar (no son muchas).

Hurra! ¡Un juego de Fórmula Uno bajo licencia oficial en la Game Boy! Bendito sea el equipo de Take 2, porque ha decidido encerrar en un car-

tucho más diminuto que un pedal de freno todos los circuitos, conflictos y controversias de una temporada normal de F1. Pero, ¿basta con la licencia para llegar el primero a la meta?

Nuestra primera impresión es que a *Formula One 2000* le faltan aún unas vueltas para la bandera a cuadros. Gráficos mal dibujados, un método de control anticuado y una jugabilidad que mezcla de manera poco satisfactoria acción arcade estándar con características de un simulador sobrio no son un buen augurio. Además, surgen problemas mecánicos graves debido a fallos tontos y exasperantes. Este es uno de esos juegos de carreras en el que tardas cinco vueltas en atrapar al corredor que va por delante de ti, pero en el que si cometes el más leve de los errores, un chorro de coches te pasará lanzado y te dejará rezagado.

Sin embargo, y por mucho que *Formula One 2000* no ocupe la pole, tampoco se puede catalogar de Fórmula Tres. A pesar de sus fallos, el juego es tremendamente adictivo. Hay un sinnúmero de opciones y los niveles de dificultad de *F1* se pueden personalizar hasta un grado increíble. No es perfecto, pero si eres un forofó de las carreras automovilísticas le harás un hueco en tu caja de cartuchos. En cambio, si no eres muy aficionado, el juego te va a parecer bueno pero no un ganador. Para entendernos, tiene potencial, pero no es un Mika Hakkinen.

CAMBIO DE ACEITE

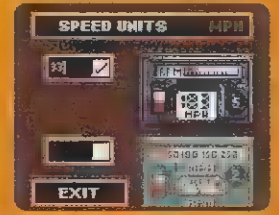
Admítelo, llevas toda la vida esperando un título de Game Boy como éste para enfundarte el mono de mecánico (¿cómo que no te gusta ensuciarte las manos!). ¡Venga, métele bajo el capó! ¡No tengas miedo de manosear el cambio de marchas o hurgar en el motor!



Cuando notes que el coche no tira, entra en boxes.



Cambiar el nivel de pericia a "novato" podría ayudar...



También puedes entreteerte con varios menús vistosos (que de poco sirven).



O mejorar las prestaciones de tu coche. ¡Ya era hora!



Aunque no se aprecie muy bien, esto es un juego.



INFO

- B & N
- GUARDAR
- ENLACE
- INFRARROJOS
- GB PRINTER
- RUMBLE PAK
- TRANSFER PAK

VEREDICTO

PRESENTACIÓN
No es la mejor ración de acción automovilística que hemos visto...

JUGABILIDAD
No es nada más si frustrante. Va a ir a parar pelearse en un momento.

DURABILIDAD
Las vueltas de ventaja a los competidores. Te durará horas.

DIFICULTAD
El juego es mucho más que el deporte. ¡Puedes ganar con un micro!

76%

PRECIO: N/D
 DE: KONAMI
 DISPONIBLE: SÍ



Entre las misiones más interesantes del juego.



THE MUMMY

¿Es una momia o un fósil?

Las películas arqueológicas aventureras (seguro que ya te han venido un nombre y un látigo a la cabeza) son lo más entretenido. Saltamos del cine olvidados por lo que habíamos visto y vagábamos por la ciudad fantaseando con el argumento del film. Los productores querían aprovechar la ola un día que (poco inspirado por cierto) se sacó la *momia* de la manga. La verdad es que no fue nada original, y lo mismo ocurre con el juego sobre la película que lanza Konami, aunque es algo mejor.

Una mezcla de acción plataforma y aventura con puzzles. *Mummy* es el tipo de juego que tus hermanos mayores habrían jugado en los 80. Juegos como el portentoso Rick como Jonathan o como Evelyn lo hacen combinando a los tres, y al pasas los niveles saltando, ho-

vos recogiendo objetos sagrados provocando explosiones.

No es lo más original que hemos visto, pero está bien hecho como para retener tu atención durante un rato. La presentación está bien, a pesar de que no tienen cara, los personajes son reconocibles y las escenas animadas tienen más argumento que la película.

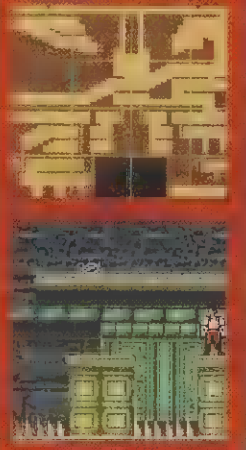
Lo malo es el nivel de dificultad. Cuando lo termines que no tardarás mucho, no quedarán ganas de repetir. Los niveles no son poco desafiantes, además, algunos son demasiado difíciles en plan injusto. A veces un movimiento inocente hace que completar un nivel sea imposible, hay que volver a empezar desde cero. Un palo. *The Mummy* es divertido, pero no durante mucho tiempo.

INFO

- B & N
- GUARDAR
- ENLACE
- INFRARROJOS
- GB PRINTER
- RUMBLE PAK
- TRANSFER PAK



CONSEJO Pulsa Selecciona para que salga el mapa. Vale la pena mirarlo antes de empezar cada nivel, ya que un error puede resultar fatal: el juego no perdona. Si apartas una losa del camino, calcula antes donde aterrizará e intenta que sea sobre un interruptor.



TE PRESENTAMOS A...

Nuestros tres héroes son un grupito muy versátil y no necesitan descansar nunca...



Rick no sabe saltar muy bien (¡es tan cachudo), pero es capaz de cargarse a las escarabajos de un tiro. También pueden empujar objetos... y personas.



Como fiel compañero, a Jonathan no le van los armas. Es bueno con los puños y lo sabe todo en cuanto a explosivos.



Evelyn corre como el viento, salta como una gacela y domina el fuego. ¡Ah, y pueden tener niños!

VEREDICTO

PRESENTACIÓN Gráficos correctos, música floja y muchas imágenes de la peli.
JUGABILIDAD Plataforma pasada de moda, interesante con unos puzzles.
DURABILIDAD Mucha. Jugarás hasta que termines; ya.
DIFICULTAD Demasiado fácil en general. No tardarás mucho en terminarlo.

75%

PRECIO: 6.490 PTAS.

DE: PROEIN

DISPONIBLE: SI



Foto de Microsoft: muestra pantalla en línea conectada con la MTV.

POR TODO EL MUNDO

MTV Sports: Skateboarding te lleva de paseo por todo el mundo. Pero, ¿son fieles los escenarios a la realidad? Veámoslo.

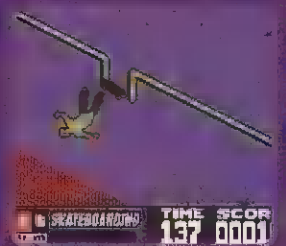
Gráficos flojillos, jugabilidad flojilla. En general, MTV Skateboarding es tan flojillo como un canal temático sobre ponys.



Seattle, en la costa este de los Estados Unidos. Hogar de Bill Gates y de unas cuantas rimas azules.



London, es decir, coches. ¿Pero dónde está el Big Ben? Pues no está.



San Francisco. Reconocerías la ciudad por esa barandilla de la que te has caído. ¡Seguro!

MTV SPORTS: SKATEBOARDING

Monopatines y música de la MTV. Solo puede ser MTV Skateboarding. ¡Hurra!



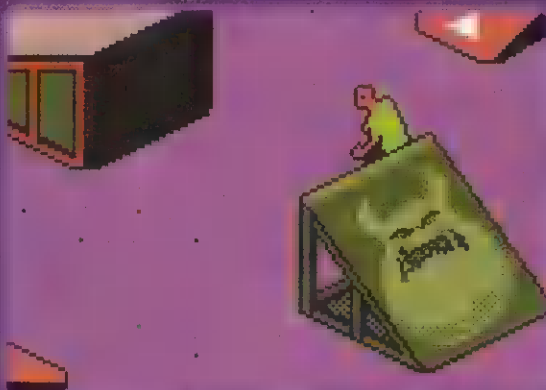
CONSEJO

El secreto para triunfar en MTV Skateboarding es asegurarte de que tu tabla está alineada con los diversos obstáculos. Las flechas señalan la dirección a las rampas y los saltos. ■ preparas bien la tabla antes de llegar a la flecha, estarás bien alineado para tomar la rampa de forma correcta.



¡VES POR LIBRE!

Si recoger objetos no te va, véte de cabeza a la sección de patinaje libre, una gloria.



Si quieres alinearte con los rampas.



¡Vámonos allá! Pasa esa dirección cuando estés en el aire para conseguir el mejor resultado del punto.

Bueno, tampoco es para hacer una fiesta. Para ser honestos, MTV Sports: Skateboarding es correcto y no llega a ser genial.

El problema es que la palabra 'skateboarding' en el título te hace pensar en un juego lleno de rampas, half-pipes, bordillos y abuelas ■ las que atropellar. Pero aquí el énfasis está en buscar y explorar.

En lugar de pasarte obstáculos, se trata de completar una serie de misiones para pasar al siguiente nivel. Por ejemplo, puede ser que te toque recoger un cierto número de globos o iconos 'MTV' o, en un nivel situado en un museo, cargarte un determinado número de jarrones.

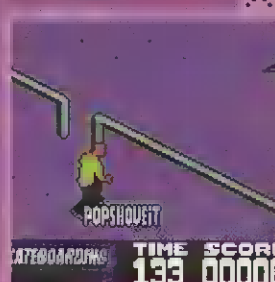
Llevar a cabo las misiones implica algo de saltos, ollies y grinds, pero toda esto está algo entorpecido por los complicados controles y la incómoda perspectiva.

El punto de vista con el que ves la pantalla está incli-

nado unos 45 grados (como si mirases desde una esquina de la habitación), y como las rampas y obstáculos se ven también con una inclinación de 45 grados, tienes que alinearte perfectamente para saltar por una rampa. No es tarea fácil, teniendo en cuenta los controles supersensitivos del juego. Aunque va resultando más fácil a medida que mejoras y puedes cambiar la velocidad del juego si lo encuentras muy complicado, es algo peliagudo encontrarle el punto.

La jugabilidad también resulta bastante difícil. Si eres uno de esos que tiran las instrucciones a la basura y pulsan inicio, aquí no tendrás tanta suerte. En general, para ser honestos, MTV Sports: Skateboarding es correcto y no llega a ser genial, tal y como te habíamos dicho al principio.

Esa barandilla es un poco alta. Esperamos no caerla.



INFO

- B & N
- GUARDAR
- ENLACE
- INFRARROJOS
- GB PRINTER
- RUMBLE PAK
- TRANSFER PAK



VEREDICTO

- PRESENTACIÓN** : Algo confusa y el juego, en general, no parece demasiado complejo.
- JUGABILIDAD** : Simple: ir por ahí recogiendo objetos y saltando de vez en cuando.
- DURABILIDAD** : Como en buen ritmo, mejora con el tiempo, pero no te esperes mucho.
- DIFICULTAD** : Realmente difícil; sigue probando, no lo dejes.

54%

REVIEW

PRECIO: 5.900 PTAS.
 KONAMI
 DISPONIBLE: SÍ



Las Whos no necesitan excusas (ni muerdago) para lanzarse a por ti. Pero antes de llenarlo de besos y abrazos, deberían recordar que un Grinch es para siempre, y no sólo para Navidad.



No creemos que el distrax de reno les cuele a esas doberman furiosos.

THE GRINCH

¿Estás dispuesto a pasar unas navidades en compañía de un monstruo verde?



No te rías por lo bajinis.

El cuento que escribió el autor americano Dr. Seuss, "Cómo el Grinch robó las Navidades", es una de esas historias que te hacen pensar. En la fábrica del buen doctor, el malvado Grinch está tan harto del jolgorio y la alegría que denotan sus vecinos cada Navidad, que decide robarles todos los regalos navideños. ¿Sirve semejante acción para borrar la estúpida sonrisa de su rostro? Ni mucho menos, ya que los lugareños se dan cuenta de que la Navidad es algo más que unos cuantos regalos (creo que por aquí debe haber alguna moraleja).

Lo irónico de la historia es que la peli basada en este cuento llegó a la cartelera acompañada de una promoción de muy padre y señor mío. ¡Y con esto no quere-



Como te descuides, te besuquearán hasta la sociedad.



¿Alguien puede aflojarme las coletas?



mos decir que *The Grinch* sea un mal juego! De hecho, estamos ante un título que podría tildarse de interesante.

La jugabilidad es una mezcla poco habitual de *Pac-Man* y *Metal Gear Ghost Babel*. Se trata de recoger los regalos al tiempo que esquivas a los habitantes, ya que si te descubren, te abrazarán y te llenarán de besos y buenas intenciones. ¡Puaj! A estas alturas pensarás que algo así es de-

masiado bueno como para ser cierto: humor y originalidad en una licencia. ¡Y qué más! Pues ahora viene lo malo.

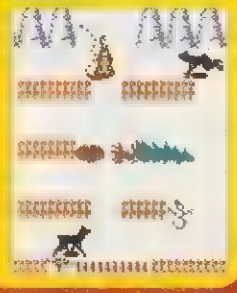
Cuando te lanzas a jugar, resulta que *The Grinch* no es tan bueno como parece. Para empezar, los puzzles son muy de estar por casa.

Y lo que es peor, a pesar de todos los extras que los creadores han conseguido embutir en el cartucho (personajes diferentes y un tiempo límite estricto), no resulta nada divertido.

Al cartucho le falta ese *no sé qué* que hace de un juego algo especial. Quién sabe, quizá el Grinch también birló la jugabilidad y nadie se dio cuenta.

CONSEJO

Cuando un lugareño te descubra, no intentes salir a la carrera. Si bien puedes esquivarlos por piernas en los primeros niveles, más adelante te costará horrores. Será mejor que te salgas de la pantalla y busques algún lugar seguro.



TOMEN ASIENTO

Empecemos. Lo que se lleva hoy en día son las historias muy largas enlazadas mediante escenas de vídeo. Pero, bien nos encanta ver una buena historia al principio de un juego, cuando aprenderán los desarrolladores que es un palo eso de tener que ir pulsando el botón de inicio para que continúen las aventuras. ¡Grinch!



¿Qué? ¿Dónde? ¿Es Navidad? ¿Cómo? ¿Nombre?



¿No le gustan las Navidades? ¡Horribles! ¿Carnavales de rumbas, rumbas repetidas? ¿Perles?



Si aceptamos el... ser que a... el... le entró... a la... Navidad.

INFO

- B & N
- GUARDAR
- ENLACE
- INFRARROJOS
- GB PRINTER
- RUMBLE PAK
- TRANSFER PAK

VEREDICTO

PRESENTACIÓN Efectos suficientes como a lo... Un festival...
JUGABILIDAD Un juego de puzzles experimental... no... la...
DURABILIDAD Si acabas... de... el carnaval...
DIFICULTAD Un... de dificultad... punjiada... realizable.

73%

PRECIO: 5.990 PTAS
DE: UBI SOFT
RECOMENDACION: SÍ



"Ayuda! De repente he olvidado un mapa de El Dorado. ¿272.066.138 plataformas para Game Boy color?"

¿RECUERDAS?

Como sucede con muchos plataformas para GB, a excepción de unos tres, si se te da bien el género podrás llegar al final sin dificultades, después tomarte tu tiempo y explorar para aumentar la puntuación.



"Los caminos de El Dorado se encuentran en el camino principal, por ejemplo, saltando a bordes elevados." "Si quieres ir de prisa, puedes llegar al final de un nivel sin encontrar todos los secretos."

ORO Y GLORIA: LA RUTA HACIA EL DORADO



Aunque esta ruta está pavimentada con buenas intenciones, el tesoro al que conduce no te sorprenderá.

Talio y Miguel, dos jóvenes aventureros, se ganan la vida retando a otros en falsos duelos. Piensa en la lucha libre pero usando espadas y te harás una idea. Con esto consiguen algún dinero pero tienen claro que no se harán ricos.

Sin embargo, en una de sus andanzas ovej la historia de un mapa dividido en seis partes que conducen al fabuloso tesoro de El Dorado. Tienes que encontrar las partes, reconstruir el mapa y hallar el tesoro. ¡Bravo! El problema es que este juego de plataformas es tremendamente predecible.

No tiene nada que no hayas visto ya muchas muchas veces. Son las mismas cosas, los mismos plataformas que has jugado antes. Avanzas por el lugar recogiendo monedas, esquivando enemigos que restan tu energía saltando precipicios, en general brincando como una judía que cae rodando por unas escaleras.

El único punto donde *El Dorado* se diferencia de otros plataformas es en los gráficos que a decir verdad son bastante grandes, rápidos y suaves. Es una lástima que otros aspectos se queden a medias.

En resumen, *El Dorado* no te pondrá un reto rolero para aquellos que se han visto envueltos en los aventuras de Link pero si eres un "over" experto, embarcate en esta

INFO

- B & N
- GUARDAR
- ENLACE
- INFRARROJOS
- GB PRINTER
- RUMBLE PAK
- TRANSFER PAK

CONSEJO

Justo al principio del juego, un montón de toros te embestirán. Lo mejor que puedes hacer es abrir bien los ojos y saltar tan pronto como puedas; recuerda que puedes brincar lo necesario sin problemas. Pero vigila los cuernos, pues los toros suelen levantarlos.

VIVA SAN FERMIN!

¿Has estado por allí? Pues bien, en una de las mejores partes, la Carrera con el toro, eres perseguido a lo largo de una calle llena de obstáculos, por una bestia particularmente grande.



"¡Cavali! ¿Puedes ser el toro más grande que he visto en la Game Boy? Deberíamos preguntarle al Profesor. ¡Gracias!" "¡Hola! ¿Puedes asegurarme que éste es el toro más grande que he visto en la Game Boy? ¡Gracias!"



VEREDICTO **PRESENTACIÓN** **JUGABILIDAD** **DURABILIDAD** **DIFICULTAD**

Personajes fabulosos y mados y fondos pulidos. **72%**

Es simple y demasiado masiado evidente.

Tiene grandes detalles; pero se puede volver monótono.

No es difícil si alguna vez has gado un plataformas. ¡Seguro que lo has hecho.

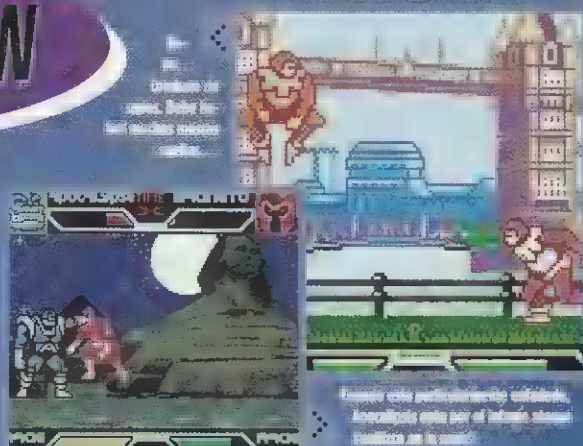
PRECIO: 6.490 PTAS.

DE: PROEIN

DISPONIBLE: SI



¿Alguien ha visto un afilador?



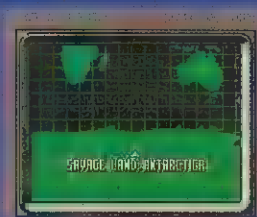
Este es perfectamente utilitario. Anclado solo por el botón de control de la voz.

MATERIAL MUTANTE

Aunque no muchas imágenes estáticas las pantallas intermedias *Mutant Academy* ayudan a crear atmósfera en este discreto título.

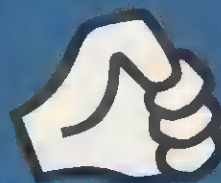


Se acercas al usuario a la película.



Estas pantallas son de lo mejor del juego. ¡Vaya!

X-MEN: MUTANT ACADEMY



Es como *Loca Academia de Policía*, pero con mutantes en lugar del tipo ese que hacía efectos sonoros con la voz.

Un buen juego lucha debería ser duro como una roca. Tendría que provocar tu rabia antes un nuevo asalto. Tendría que jugar sin parar hasta que alguien te arrancara los restos deformados y vapuleados. La *Game Boy* manos temblorosas llenas sudor. Con *X-Men* esto. ¡pasa! debido a un error crucial. Sin embargo, tiene buena pinta.

Se trata de un juego lucha *Crawfish* misma gente que hizo *Street Fighter Alpha*, pero no tan bueno.

Puedes jugar poniéndote en piel uno de los 11 Mutantes diferentes con dos personajes adicionales: Fenix y... ¡eso no os lo diremos! que puedes descubrir más tarde.

Hay escenarios de combate muy atractivos. Los personajes están bien dibujados. Dientes. Sable es grande malvado y Tormenta inquietantemente asustada para ser alguien de un centímetro altura. Por otra parte, el Sapo tiene pinta de patoso cuando lucha parece que esté tratando quitarse un trozo de hielo

que se le ha pegado a la suela del zapato.

Seas quien seas tienes dos movimientos básicos: puñetazo y patada. Un par ataques especiales. Un buen truco es mantener pulsado Abajo darle al botón muy rápidamente. Otro truco para ganar es lanzar la *Game Boy* aire, pero no lo hemos probado. Puedes escoger el nivel de dificultad aunque no hay una gran variación.

El cable de enlace promete prolongar tu interés, ya que permite hablar con tus compañeros.

X-Men está bien para ejercitar tus pulgares. Sin embargo, le falta algo de originalidad.

CONSEJO

Aquí tienes

un truco muy útil: dale al botón manten pulsado Derecha sin parar. O también manten pulsado Abajo y dale sin parar botón. O también puedes darle sin parar botón y...

INFO

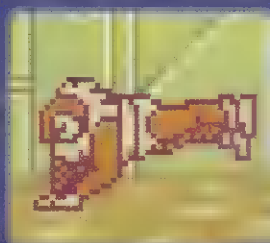
- B & N
- GUARDAR ENLACE
- INFRARROJOS
- GB PRINTER
- RUMBLE PAK
- TRANSFER PAK

LOS PATOSOS MOVIMIENTOS DEL SAPO

Algunos de los movimientos en *Mutant Academy* no son, precisamente, muy combativos. Más bien parecen sacados de un juego baile. ¿Estos son los terribles mutantes de los... tanto se hablaba?



De repente, el Sapo se da cuenta que tiene un trozo de hielo pegado al zapato. Se prende tanto que...



...de *Breakdance*. ¡El diablo! demasiado y...



...sus pantalones se rasgan ruidosamente. "No hay problema", piensa él.



...¡Haré algo de baile!". Mientras tanto, su oponente le observa horrorizado.



VEREDICTO

PRESENTACIÓN

Escenarios de cómic y atractivos dibujos por todas partes...

JUGABILIDAD

El truco de pulsar A sin parar es demasiado fácil.

DURABILIDAD

Seguramente no jugarás horas y horas.

DIFICULTAD

No resultará demasiado difícil.

62%

PRECIO: 5.990 PTAS

PROEIN: SI

DISPONIBLE: SI



LA PASARELA

Combina un tapiz de labros amarillo con un jersey a rayas azul y rosa y los sacerdotes de la moda te crucificarán. Sin embargo, Reptar piensa que eso es magnífico, y te otorga un montón de puntos. Por lo visto, un dinosaurio de plástico sabe más de moda que Gaultier.



Con esta pinta, podría recibir a los diez dioses.

Basta el comentario para hacer un comentario en la pasarela.

El juego discreta. Parece que la forma de vestir no les gusta a todos.

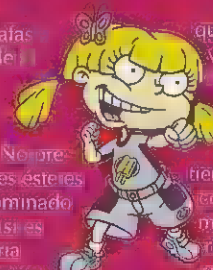
TOTALLY ANGELICA

Los Rugrats han vuelto con sus pañales, pero esta vez la estrella es Angelica.

Como si tiene su Rugrat favorito, la gente quiere a Tommy por que es bonito, a Chucky por que es el grupo y a Phil por que le gustan ellos. Pero

muchos quieren a Angelica porque ella es la que dirige el cotarro. Por tanto era de esperarse que ella tuviera su propio juego. Parece maravilloso, pero ¿cómo puede es-

condere las gafas (Chucky robarle), biberón a Tommy y pegarle a Reptar en la cabeza? No precisamente, pues este es un juego denominado "para chicas" (si es que es necesaria hacer la distinción).



que completar puzzles que van desde la combinación de colores hasta recoger unas galletas que salen disparadas, la tostadora, en las distintas tiendas iras consiguiendo cosas como ropa, joyería y maquillaje. Una vez adquiridas estas cosas, tienes que entrar al desfile

¿De qué vale el juego? Simple: Cintia, la ajada muñeca. Angelica se ha perdido en el centro comercial. Tu tarea es llevar a la Rugrat hasta el quinto piso por un mundo de fantasía para recuperar la muñeca a través de un universo rebajas y un desfile de modas que enorgullecería a Agata Ruiz de la Prada.

Para subir por las plantas del centro comercial, tienes

que completar puzzles que van desde la combinación de colores hasta recoger unas galletas que salen disparadas, la tostadora, en las distintas tiendas iras consiguiendo cosas como ropa, joyería y maquillaje. Una vez adquiridas estas cosas, tienes que entrar al desfile de moda, que tiene como jurados a los otros bebés. La capacidad de estos para ejecutar la tarea permanecerá en absoluto misterio. Cuando el conjunto que lleves alcance la puntuación necesaria, podrás subir otro nivel, donde el proceso empieza de nuevo. Resumiendo, *Totally Angelicas* como esos juegos mesa de "diseña tu moda", pero con los Rugrats protagonistas.

CONSEJO

Realiza varias visitas a una misma tienda antes de continuar, puesto que así irás acumulando muchos accesorios cuando llegues al desfile de moda al final del nivel, todo lo que tendrás que hacer es probar distintos conjuntos. De otro modo, tendrás que volver a visitar todas las tiendas de nuevo.

MODA INFRARROJA

Totally Angelica aprovecha a fondo el puerto de infrarrojos de la Game Boy. Puedes entrar al Angeli-com en cualquier momento e introducir la contraseña de un nivel o teclear mensajes a un amigo, siempre que tenga el mismo juego. Si te quedas corto de conjuntos, dile a un amigo que te envíe uno que haya encontrado (o en fide, tú mismo).



El infrarrojo "hacer intercambios" y tienda de la Game Boy.

INFO

B & N
GUARDAR
ENLACE
INFRARROJOS
GB PRINTER
RUMBLE PAK
TRANSFER PAK

(Bravo) El juego en revisión (como otros juegos) en nivel.



VEREDICTO

PRESENTACIÓN

El aspecto es el mismo que el de la serie de dibujos. Muy bonita.

JUGABILIDAD

Los puzzles se vuelven monótonos cuando les pillas el truco.

DURABILIDAD

Tardarás mucho en encontrar todos y cada uno de los items.

DIFICULTAD

Cuando dominas los puzzles, todo se vuelve pan comido.

65%

PRECIO: 6.490 PTAS.

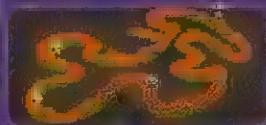
EN: PROEIN

DISPONIBLE: 1

CKSELECT

Motocross 2001

Southwick 124
 2 30ms
 Loose Ground
 Dry Conditions



SEL: Tune Up

La opción es como en Road Race. Qué pena, cómo falta esta.

No sería mala la opción de elegir una carrera, todos son lo mismo.



CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001

FEATURING RICKY CARMICHAEL

Cuando vas en tren, ¿eres de los que se ponen el walkman o de los que leen?

Este día no llevaba el walkman ni nada para leer así que saqué el GB del bolsillo y, con la intención de avanzar algo de trabajo, empecé a jugar *Championship Motocross* para analizarlo después. En vista de la experiencia, es algo que no recomiendo, porque al fijar la vista en la pantalla el GB ondula con el ritmo del vaivén del vagón, acabe con un mareo tremendo y encima, como me había quedado tan absorto jugando, me había pasado mi estación.

había llegado al final del trayecto. Ni te cuento la escena con el revisor.

Pero volvamos al juego que es bastante bueno. Aunque la pantalla parpadee un poco, los gráficos son de lo mejor que hay en la GB. Raramente habrás visto colinas, detalles a pie de carretera y (¡vaya!) otros personajes con tanto estilo en esta maquinita.

La animación también es muy impresionante; sencilla pero efectiva.

El objetivo del juego es circular a toda velocidad por distintas pistas, superar a tus rivales en la misma línea de meta, efectuar piruetas im-

posibles (en la vida real).

Pero hay que decir que cada pista parece igual que la anterior y son demasiado es-

trechas. Fallos aparte, es una joyita de programación, un juego con clase. Lo sentimos por Carmichael.

INFO

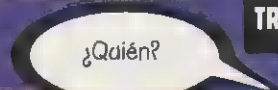
- B & N
- GUARDAR
- ENLACE
- INFRARROJOS
- GB PRINTER
- RUMBLE PAK
- TRANSFER PAK



¡Hola, soy Ricky, pero no Martin!

CONSEJO

Las piruetas son complicadas porque compartes la pista con otros pilotos. Usa el modo freestyle para practicar los combos y verás cómo es más fácil (¡seguro). ¡Mira, mamá, sin manos! ¡Sin pies! ¡Fin dientes!



CARRERA DE OBSTÁCULOS

Muy bien, escúchame, soy Ricky Carmichael, estrella mundial y el prota de *Championship Motocross 2001*. ¡Mira y aprende!

RIDER SELECT

RICKY CARMICHAEL
 TEAM: [icon]
 HOME: [icon]
 HEIGHT: [icon]
 WEIGHT: [icon]
 PRO: [icon]
 TEAM: [icon]

Select Rider
 UP: DOWN: Change Rider

Selecciona a Ricky Carmichael. Puedes jugar con otros pilotos de la misma categoría, así el juego...

¡No se puede cambiar en una carrera!

BIKE TUNE-UP



Carrera de obstáculos en una pista y yo, Ricky Carmichael, la ganaré con los...



VEREDICTO

PRESENTACIÓN

Los gráficos en 3D están bien, pero cada carrera es idéntica a la anterior.

JUGABILIDAD

Si juegas mucho acabarás con gracia. Un ratito es divertido.

DURABILIDAD

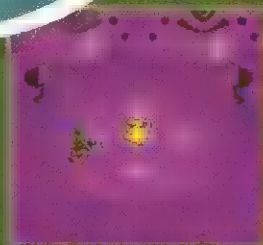
Es siempre lo mismo, no te mantendrá interesado durante mucho tiempo.

DIFICULTAD

Puedes correr por muchas pistas sin darle caña, pero perderás.

75%

Si ya conoces la anterior entrega, reconocerás el mismo tipo de gráficos — quizá, algunos entornos. Esta vez, no obstante, tu aventura comienza en un escenario espacial — no es hasta más tarde que aterrizas en la tierra.



La decoración es obra del propio Marvin.



En lo referente a Marvin es tecnología pura.



Lo que cambia cuando llegas a la tierra.

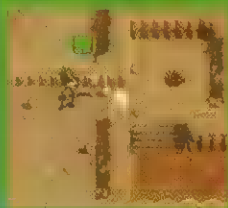


Tercer ejemplo de los dos mundos que se unen.

PRECIO: 5.990 PTAS.
DE: INFOGRAMES
DISPONIBLE: sí

CONSEJO

Es tanca porque no puedes superar una sección en la que hay un personaje, no te preocupes. Puedes pasar de los enemigos si practicas el camuflaje. Utiliza los elementos del escenario a tu disposición para conseguir pasar desapercibido. ¡Volverás a él más tarde cuando te sientas capacitado para derrotarle.



LOONEY TUNES: VENGANZA MARCIANA

¡Oh, no! Marvin ha vuelto a la tierra dispuesto a vengarse de los Looney Tunes en su nueva aventura. ¡Oh, sí!

Después de que te convirtieran en hazme reír de las galaxias (*Martian Alert*, Game Boy 5, 90%), Marvin ha vuelto para vengarse. Con la ayuda de su fiel lugarteniente K-9, ha viajado hasta la tierra para reintegrarse. Pero Lucas y al resto de los Looney Tunes.

En un esfuerzo por sacar provecho a la fiebre coleccionista que originó en su día

Pokémon, Venganza Marciana es igual que *Martian Alert*, te refiera a que —hagas con todos los personajes Looney Tunes y los adiestres. Además, si conectas tu Game Boy con la de un amigo que tenga el juego, podrás intercambiar personajes con el otro jugador.

La diferencia del día de hoy es que, no obstante, el número de capturas que puedes

En el momento de los Looney Tunes no podía

hacer no es tan elevado y no tendrás que sufrir mucho en las batallas para que los personajes acepten a unirse a tu causa.

Sin embargo, hay algunos que tienen sus propias preferencias, así que acabarán aliándose con el grupito de Marvin y te con

truyó, poniendo a su disposición todas sus habilidades. De todas formas, la base del juego no es la colección sino una fantástica aventura que se va cambiando de personaje en personaje para poder avanzar. Por ejemplo, eliges a

Speedy Gonzalez, correrás como un rayo y podrás escabullirte por agujeros diminutos. Lashima que, a veces, veas en la necesidad de cambiar uno u otro en el momento que nos oportuno, que te lleve a perder vidas. A medida que vas recolectando personajes tu *Galería Alert* se va haciendo más grande y succulenta.

En el camino encontraras monedas, enemigos a los que enfrentarte, items que recoger y puzzles que solucionar. El juego no tiene nada que no ofreciese en su día *Martian Alert*, pero si el primer gusto te quedaste con ganas, mas vale disfrutarlo. ¡Indo con *Venganza Marciana*.



INFO

- B & N
- GUARDAR
- ENLACE
- INFRARROJOS
- GB PRINTER
- RUMBLE PAK
- TRANSFER PAK



VEREDICTO

PRESENTACIÓN
Gráficos muy coloridos y personajes geniales.

JUGABILIDAD
Ingeniosa combinación de elementos de rol, plataformas y coleccionismo.

DURABILIDAD
Tardarás en hacerte con todos los Looney. Especialmente, porque necesitarás de tus amigos.

DIFICULTAD
El reto que plantea el juego no es muy difícil.

90%

JUEGA Y GANA CON GAME BOY

¿Quieres saber si has sido uno de los afortunados lectores de Game Boy premiado en nuestros sorteos? Aquí tienes las listas:

GANADORES CONCURSO GIFT PREMIO: CARTUCHO DE GIFT

- Andrés Pascual Fernández (Menorca)
- Jorge Vivanco Val (Zaragoza)
- Jorge Faus Ferrer (Valencia)
- José Carlos Córdoba Damián (Córdoba)
- David Herrera Álvarez (Tenerife)
- Alex Ramos (Bilbao)
- Javier Ruiz Guzmán (Granada)
- Guillem Anglerill Díaz (Barcelona)
- Adela Ríos Martínez (Murcia)
- Nuria Sampedro Vázquez (Lleida)
- Sergio López Álvarez (Valladolid)
- Javier Argote Cañizares (Madrid)
- Óscar Huertas Carballo (Madrid)
- Endika Galán Díez (Vizcaya)
- Antonio Jiménez Barrios (Alicante)

GANADORES CONCURSO POKEMON PREMIO: PODOMETRO POKEMON PIKACHU

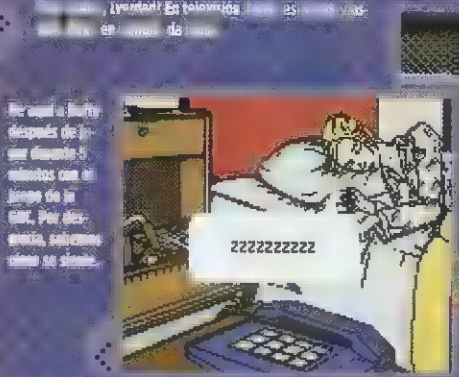
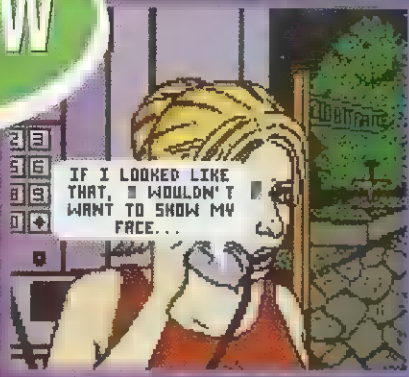
- Beatriz López Padilla (Almería)
- Javier Idoipe Rubio (Zaragoza)
- Ignacio Sarasqueta Sancho (Valencia)
- Nora Quintanilla (Valencia)
- Pablo Pascual Tamayo (Barcelona)
- José García (Madrid)
- Miguel Poveda Molina (Alicante)
- Carlos Sanz García (Segovia)
- Carlos Javier Díaz López (Toledo)
- Jorge Pérez Muñoz (Madrid)
- Ariadna Teys Copete (Barcelona)
- Ignacio Hurtado Mas (Alicante)
- Javier Aznárez Maeztu (Navarra)
- Adrián Segura Calvo (Málaga)
- Ion Martínez Talavera (Guipeuzkoa)



PRECIO: 5.990 PTAS.

THQ/PROEIN

DISPONIBLE: sí



Esto no nos divierte

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

Buffy quiere que la lleves a cazar vampiros. Pero, ¿merece la pena ese mordisco?

A Buffy caza vampiros karateka que más nos gusta. Ahora, también protagonista de una diminuta aventura en Game Boy. No todo marcha bien en Sunnydale (como costumbre), tendrá que ser nuestra Buffy quien, por las muelas Draculal, desdora lo que ocurre. Buffy es un beat'em up serio lateral. Pero sumamente malo. Tienes que caminar izquierda y derecha. A cada cierto número de rodadas zahacadas se interrumpe el

movimiento, pues un vampiro (u otra bestia no muerta) aparece y le tienes que romper los dientes puntiagudos. Una vez lo derrotas, deberás clavarle una estaca en el co-

razón o en el peroné. En realidad, poco importa dónde la clavés. A veces, los vampiros se juntan o aparecen en sucesión, pero derrotarlos es muy fácil. Basta con que púises azar los botones de puñetazo y patada hasta que los sometas. Al cabo de una eternidad terminas el nivel y se reobsequia con un interludio en el que un par de personajes muy mal dibujados hace progresar el argumento. Y luego vuelve a empezar. Te cuesta imaginar algo más aburrido. Buffy tiene nombre, pero no sustancia.

INFO

- B & N
- GUARDAR
- ENLACE
- INFRARROJOS
- GB PRINTER
- RUMBLE PAK
- TRANSFER PAK

CONSEJO

salta el nivel mediante el código 9MD1WV. Y donde, la exactamente igual (de mala) que en el nivel 1. Por suerte, el nivel 3 tiene ingeniosos agujeros en el suelo por los que puedes caerte. Es necesario, puedes entrar en él mediante el código XTN4F7. ¿Todavía quieres más? Allí pulsa 5BVPL2 para acceder al nivel 5 que lo soportas.

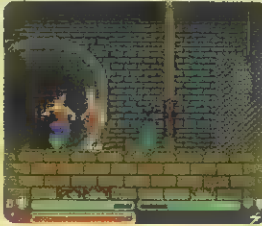


¿COLMILLOS? NO, GRACIAS

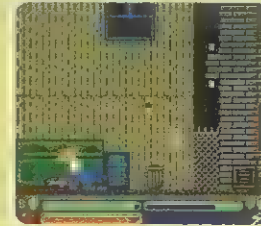
Apenas recordamos un juego tan malo como *Buffy the Vampire Slayer*. Es un ejemplo clásico de cómo poner grandes esfuerzos en la adquisición de una licencia y descuidar luego la elaboración del juego. Por eso lo odiamos.



Es tan, tan aburrido... Caminas, matas un vampiro, caminas, matas un vampiro, caminas, matas un vampiro... Te haces una idea, ¿verdad?



Es demasiado fácil. Después de un gran número de movimientos de lucha, pero no los necesitas.



Los niveles parecen inacabables. Y cuando empiezas uno nuevo, no se nota la diferencia.



Los gráficos dan pena. Las escenas de corte parecen dibujadas sobre un Etch-a-Sketch.

VEREDICTO

- PRESENTACIÓN**: Cifre como la correa de un perro mordedor. Secuencias de vídeo horrendas.
- JUGABILIDAD**: Al mismo nivel que la presentación. Es decir, lamentable.
- DURABILIDAD**: Es improbable que juegues más de una vez. ¡Créenos!
- DIFICULTAD**: Lo más difícil es hacer acopio de voluntad para seguir jugando.

29%

AVANCE

SERIOUS SAM, TIMELINE, COLL
ONI, EMPIRE EARTH Y PROJE

**YA EN
TU KIOSCO**

PARA
PC **Juegos**
Jugadores

Edición española de PC GAMER • 850 ptas. (5,11 €)

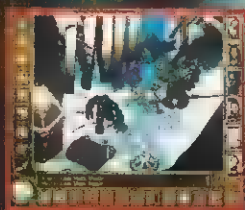
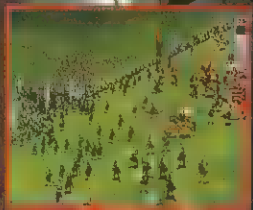
**2 CD-ROM
DE REGALO**

REPORTAJE ESPECIAL:

¿DÓNDE VA TU DINERO?

DESCUBRE CÓMO SE REPARTE EL PASTEL DE LOS JUEGOS

**GUÍA DE ESTRATEGIA
DEFINITIVA DEL 2001**



ANALIZAMOS

**GUNMAN CHRONICLES
THE LONGEST JOURNEY
NO ONE LIVES FOREVER
C&C RED ALERT 2 Y MÁS.**





A PRUEBA DE TRUCOS

Como podéis ver, mis queridos pokéadictos, no todo lo que entra en mi casa es amarillo y dice ¡Pikal (Profesor Oak)

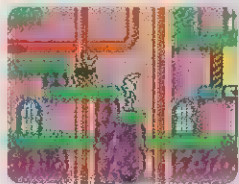
X-MEN

¿Verdad que sería fantástico tener superpoderes? A mí me encantaría poder disparar potaje de garbanzos por las orejas. Así no pasaría hambre...



BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3

Para hacer una buena sopa de zanahorias, no hay nada como un poco de agua, sal... y, cómo no, unos trucos que le den vidilla.



CÓDIGOS DE NIVEL

Nivel	Código
04	SXBX47
05	XCB84R
06	CTB84R
07	CSB8G7
08	TXB24H
09	1SB849
10	LCB8GW
11	5TBV4R

12	.0LB84W
14	81BV47
15	45B2G7
16	.GLBVG7
17	.QLBVGW
18	.?5BVGW
19	.MDBX4K
20	.30B84K
21	.NOB8BB
22	.28B8G2
23	.R4B8G2
24	.HGB24V
25	.7MBXGZ
26	.W3B8G6
27	.JNBX4K
28	.92B249
60	.6XXVPL or 97X3GW
FINAL	.6JX*GL



TUROK

¿Estás atrapado entre las garras de los dinosaurios? Introduce estos códigos en la pantalla de password para que te quiten sus sucias zarpas de encima.

CÓDIGOS

Acción	...	Password
Munición infinita	..ZXLCPMZ	
Vidas infinitas	...FJVHDC	
Saltarse un nivel	XCDSDFS	



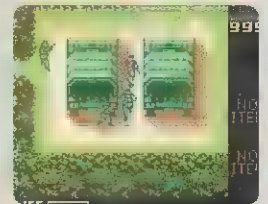
METAL GEAR: GHOST BABEL



Este es uno de mis favoritos. Me recuerda aquellos tiempos en los que estaba en el ejército Pokémon, acampado en Isla Canela, intentando colarme en un nido de Beedrills. Aún tengo alguna que otra cicatriz...

ESCOGE EL NIVEL

Completa el juego en nivel fácil para desbloquear un nuevo modo con el que podrás jugar cualquier nivel del juego, pero con nuevos objetivos.



ACCEDE AL MODO SONIDO

Completa todas las misiones VR en el modo entrenamiento y contrarreloj para acceder a un test de sonido y escuchar todas los efectos del juego.



RUGRATS



Si tus pañales te producen escoceduras en la piel, prueba esta fórmula formulada con ingredientes naturales a base de...

ESCOGE EL NIVEL

En el Nivel 2, cuando llegas a la tercera chimenea, esquivas todos los balones y colócate enfrente de la chimenea. Entonces introduce este código: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, B, Derecha, Izquierda para poder saltar de nivel.



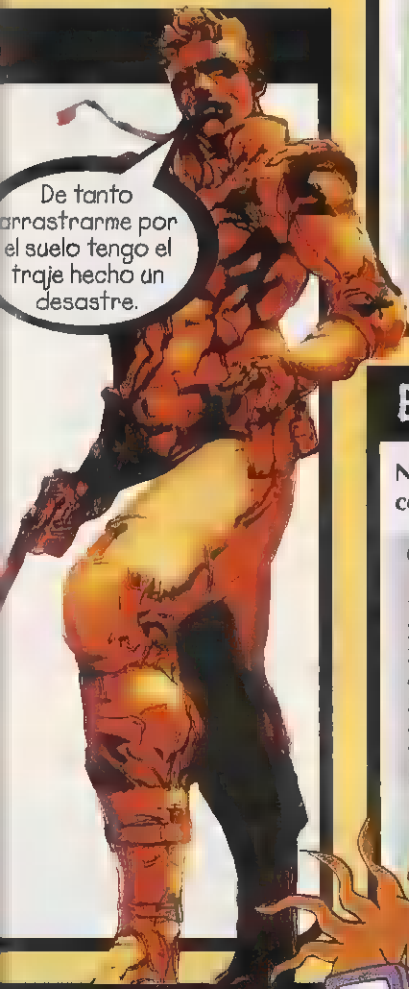
DESBLOQUEA A LOS X-MEN

PHOENIX

En la pantalla de títulos, pulsa Abajo, Derecha, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, B, A.

APOCALYPSE

En la pantalla de títulos, pulsa Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, Izquierda, Arriba, B, A.

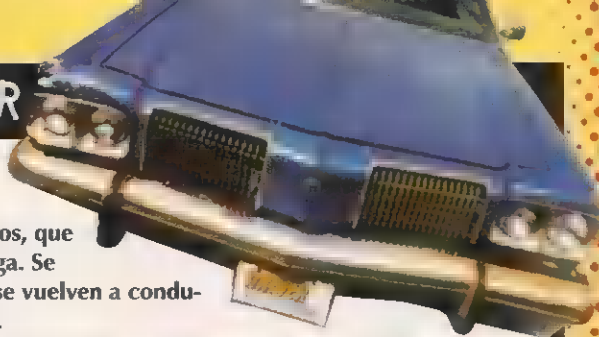


De tanto arrastrarme por el suelo tengo el traje hecho un desastre.



DRIVER

Recordad, jóvenes discípulos, que con los coches no se juega. Se conducen, se aparcan y se vuelven a conducir. Tan simple como eso.



CÓDIGOS DE NIVEL

El juego utiliza un sistema de símbolos para sus códigos. Nosotros lo hemos simplificado de esta forma:

CARA: CA CONO: CN
MEDALLA: ME NEUMÁTICO: NM
LUZ AZUL: LA LUZ DE PARADA: LP
LUZ ROJA: LR LLAVE: LL

Misión Código

- 2: Oculta las pruebas NM ME CN LR
- 3: Persigue al bote LP LL LL LA
- 4: Carrera de asalto CN CN CN ME
- 5: Carrera Superfly LL LR LR LP
- 6: Cebo para una trampa LL ME NM LA
- 7: Una vuelta con Di Angelo .ME CN ME LR



LOS ÁNGELES

Misión Código

- 1: Roba un coche de policía LR ME LL NM
- 2: Recoge al doctor CN LA LR
- 3: Huída de Beverly Hills .ME ME LP CN

NUEVA YORK

Misión Código

- 1: Gran Estación Central LA LL LL LL
- 2: Ruedas de Granger LP NM LR ME
- 3: Atrapa a la banda de Granger LL ME ME CN
- 4: Atrapa a uno de los chicos de Granger LR LA LR LA
- 5: Récord de Cross Town ... NM LL CN LP

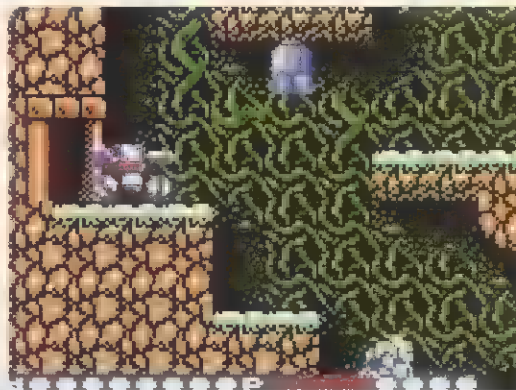
BLASTER MASTER: ENEMY BELOW

No dejes títere con cabeza ni nave con motor en *Blaster Master* con estos códigos de nivel.

CÓDIGOS DE NIVEL

Nivel Código

- 1:E6C3D3KF
- 2:E6D3D3KG
- 3:E7C3D3KH
- 4:E7D3D3KI
- 5:F6C3D5KQ
- 6:F6D3D3KR
- 7:F7C3D5KU
- 8:F7D3D3KT



EL RINCÓN DE LA MEMORIA

TURRICAN

Parece ser que estamos ante un juego que fue una conversión de un clásico para Amiga. No sé si, pero mi este nombre, más que a un juego, me suena a comida para perros. Pero dejemos esto a un lado. Para convertirte en invencible, pulsa A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A en la pantalla de títulos. Para escoger nivel, mantén pulsado Select y pulsa Start en la pantalla de títulos. Para saltarte un nivel, activa el truco de invencibilidad y, durante la partida, pulsa Start y después Select.



TENNIS

Es uno de los primeros juegos que aparecieron para GB, pero sigue siendo una joya. Aquí tienes un sencillo truco para vencer, aunque puede originarte más de un chichón. Cuando sirvas, lanza la pelota al aire e, inmediatamente, colócate debajo de forma que aterrice sobre tu cabeza. Si lo haces bien, lo siguiente que verás es que has conseguido un punto. Hazlo cuatro veces y te harás con el juego.



AMIGAS PARA EL XPLODER

POKÉMON ROJO/AZUL

Consigue a Mew 0115D8CF

POKÉMON AMARILLO

Pikachu Surfero (sin necesidad de usar el Transfer Pak con Pokémon Stadium) 013973D1 015564D1

SUPER MARIO BROS DX

(Activa y desactiva los códigos únicamente en el nivel que te interesen el juego se verá dañado.)
99 Vidas 01637FC1
99 Monedas 0163F2C1

STAR WARS EPISODE 1 RACER

POW Infinito 0140A4C2
Llegar siempre primero 0100A0C2

CROC

Vidas infinitas 0105AEC0
99 Cristales 0199ADC0
Consigue los cuatro Gobbos 0104AFC0

TOMB RAIDER

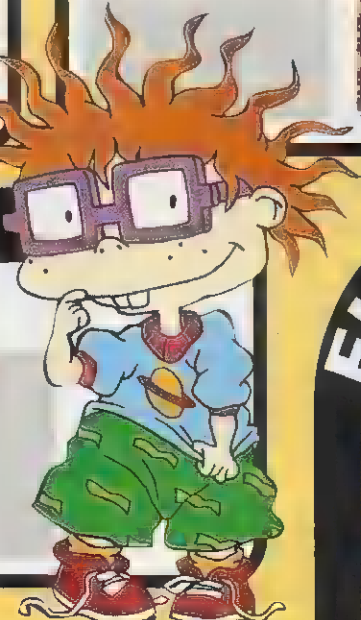
Salud infinita 01ff89c1
Consigue el tirador Amarillo/Rojo/Azul 01ff86c1
Consigue el diamante Rojo y Azul 0163b2c1
Consigue las Barras de Oro 0163b3c1
Consigue el Iris 0163b4c1
Consigue el Ojo de serpiente, la Piedra de la Pesadilla y la Esfera 01ff85c1
Consigue las piezas del Bastón 0163b7c1 01ff88c1

NOTA: Estos códigos sólo son válidos para el XPLODER GB, de forma que no intentes introducirlos en la pantalla de códigos de los diferentes juegos, pues no funcionarán.

erna, aplícate esta crema
os.

Nivel Código

- 2TQMMY QK
- 3RQVDHJV
- 4BVBYFJND
- 5RJDBCVRT
- 6VNGBLJCV
- 7BJGSMVSH
- 8LJTBWQQD



Consultorio del PROFESOR OAK



"¡Muy buenas, jovencitos! Estoy molido. Por ayudaros a salir del atolladero videojuego, he jugado durante tanto rato que, al final, no he tenido más remedio que enchufar a Pikachu a la Game Boy, porque se habían agotado las pilas. El pobre animalito está ahora mismo tomando el sol, recargando su energía solar. Qué dura es la vida de un Pokémon batería..."

¡LA FUGA DE ALCATRAZ!

Necesito ayuda con *Metal Gear: Ghost Babel*. En el quinto nivel, Snake debe rescatar a un tipo llamado James Harks. Se supone que ha de reventar el muro de la celda, pero ninguno de los explosivos funciona. Profesor, ¿cómo libero al tío encarcelado?"

Javier, Santander



"Permíteme un momento, Javier. De jare, primero, poner en marcha al Hércules de Trucos y anéjalo en tus contig. (Suédo metálico.) ¡B: ciao que se ha roto el pie! Bueno, parece que ya está. La respuesta es... ¡EAT! Voy a asegurarme, primero feré a Saoduda... Si Después de hablar con James por primera vez, vuelve al pasillo principal. Tras cruzar la puerta, gira a la derecha y encontrarás G4. Luego, vuelve al laboratorio. Utiliza la cinta transportadora con una caja azul. En la siguiente máquina, cambia la cinta por otra roja. Habrás bajado un nivel. Luego el G4 contra la pared tapará de la celda y Harks será libre como el aire."



TU PEOR PESADILLA

Estoy atascado en la segunda mazmorra (Bottle Grotto) de *The Legend of Zelda: Link's Awakening*, y no consigo encontrar la Llave de las Pesadillas. He llegado a una sala en la que debería haber un arca del tesoro, sólo que yo no veo ninguna. ¿Qué hago, mato a alguien, muevo bloques, planto un árbol? Además, hay una lápida que pone: 'Primero derrota a la voz atrapada de Pals, y por último a Stalfos.' ¿Qué significa?"

Joaquín Cornejo, Madrid



"No te preocupes, Joaquín. No eres el único que se ha quedado atascado en esta puzzle. Van en el halo de cristal (entonces hacia el Escudo MGA n.º 2) que has de ir a la sala en la que hay un conejo ante el muro, empujar un bloque para liberarlo y sólo seguirlo me haré."



"con un dedo. Luego mata al monstruo y después a la otra criatura (Stalfos). Después te liberó."



MERCADO NEGRO

Hace poco intercambié Rugrats the Movie por *Spy Vs Spy* y me está costando vencer a la máquina. Siempre me gana y, la verdad, ya estoy un poco harto. ¿Tiene algún truco para mí? (Si fuesen trampas, mejor que mejor.) ¡Ayúdeme, se lo imploro! ¡Me estoy jugando mi salud mental!"

Mario Fernández, Burgos



POKÉMON SOLUCIONES

"POKÉMON. UN MOMENTO, ESO ME SUENA. ES ESE JUEGO QUE JUEGAS CON PALILLOS, ¿VERDAD? ¿NO? ESPERA, ESPERA, SI LO SE... AH SÍ, YA ME ACUERDO, CREO..."

P ¿Se puede capturar un Mew o un Onix de cristal, un Togepi o un Pkablue en Rojo/Azul? ¿Puedo conseguirlos todos sin utilizar ningún cartucho de trucos? Si es así, ¿dónde y cómo?"

Rubén Castro, Sevilla

R Me parece que alguien te ha dado gato por liebre. Cazar a Mew es algo más que improbable en *Pokémon Rojo/Azul* o *Amarillo*, aunque hay muchos jugadores que lo tienen clonado. En cuanto a Onix de cristal, ese personaje no existe. Tanto Togepi como Pkablue (su verdadero nombre es Merli) solamente aparecen en las versiones Oro y Plata. Podrías intentar...



P ¿ocorro: Estoy atascado! No puedo entrar en el Gimnasio de Sabrina porque hay un miembro del Team Rocket que me bloquea el paso. ¿Qué puedo hacer? ¡Me siento agobiado!"

Igor Aranzazu, Bilbao

R ¡Scyther, baja del sofá! Como has puesto el cojín. Perdona, Igor. Si tu problema tiene fácil solución. Completa el nivel Silph S.A., el edificio más grande de Ciudad Azafrán. ¡Scyther, en la alfombra no!"

P Estoy atascado en *Pokémon Amarillo*. Sólo he vencido a tres miembros del Alto Mando. ¡Ayúdeme!"

Néstor Almunia, Córdoba

FANTASÍA LETAL

Estoy encallado en *Final Fantasy Legend II* y espero que me pueda ayudar. No consigo vencer a Apolo (que me imagino es el último jefe). Sus ataques me matan instantáneamente. ¿Sabe algún truco o estrategia para derrotarlo?"

Jesús Maldonado, Barcelona



"Protector Agua, Sumo, desactiva el guardado Máquina de Trucos. He llevado algunos mímicos contra él. Bueno, Jesús, lo primero es asegurarte de que cada personaje vaya provisto de Heal Staff. En los primeros asaltos Apolo utiliza Agua Mágica para defenderte, así que te conviene ir más como Kallor, Gungnir Spear o Pal. Después de que Apolo se transforme, te atacará con Plasma Mágico y Flare Spell. Antes de que el derrotado Apolo estalle, asegúrate de tener un Heal Staff."



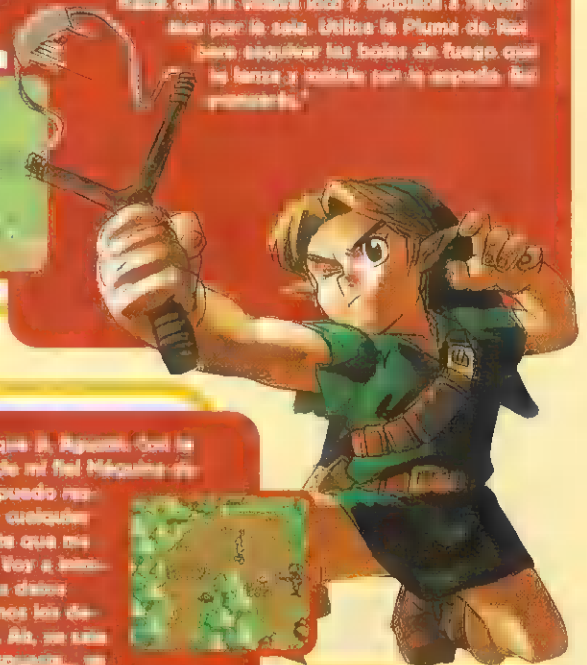
GENIOCIDIO

No consigo avanzar en *Zelda Link's Awakening*. Estoy atascada en el nivel 2, ya que no hay manera de matar al genio de la botella. Le he tirado 30 bombas, pero ni por estas. ¿Cómo derroto a este enemigo que parece inmortal?"

Mireia Riera, Palamós (Girona)



"¡Ummmm! Sí, bueno, lo primero que te tienes que hacer es asegurar que tienes suficientes bombas. En los primeros niveles no había aparatos electrónicos para usar. Pero eso ya es un juego de niños. Buena idea, pero donde estás? Ah, sí, Zelda. Para vencer al genio de la botella necesitarás el Brazalete del poder. Cuando quieras entrar en la botella, apúntalo y asímpalo contra la pared. Repítelo tres veces. Tanto que se vaya loco y explote a revolotear por la sala. Útilise la Pluma de Rey para seguir las bolas de fuego que se lanzan y asímate con la espada. ¡Buena suerte!"



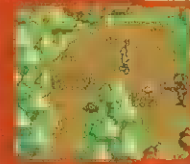
CRISTAL MARCIANO

Estoy realmente encallado en *Martian Alert*. Intento conseguir el cristal para la bruja Hazel, pero no hay forma. ¿Me puede ayudar?"

Agustín Pérez, Alicante



"Claro que sí, Agustín. Con la ayuda de mi fiel Máquina de Trucos puedo responder cualquier pregunta que me hagáis. Voy a introducir las dadas (introducimos los dados). Ah, ya está la respuesta... ve al Lago 3 y zambóllate en el agua. Después te vas que hay un al fondo y, luego, salta por el agujero. Te hace la derecha: has a parar al otro lado del muro de Rabbit Hole II. Avanza hasta Rabbit Hole III y recoge el cristal. Tendrás todos los items que Hazel te pide, así que ahora puedes volver a tu casa. La Máquina de Trucos funciona! (De dónde viene que tú a matar...)"



¿Estás estancado en tu juego favorito?

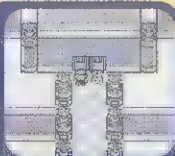
Entonces deja que el Profesor Oak, de Pueblo Paleta, resuelva tus dudas sobre Game Boy.



ESCRIBE A:

Consultorio del Profesor Oak,
GAME BOY
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Ríven aquí. Soyther! Te prometo que no te va a doler. Machop, agárrale las piernas, y tú, Hitmonlee, los brazos. ¡No te resistas! Sólo te vamos a cortar las pezuñas unos centímetros. He comprado un sofá nuevo y no quiero que me lo destruyas. Ves, así está mucho mejor. Bueno, Néstor, conque quieres ayuda para ganar a Lance, ¡eh! Predramente él es el más duro del Alto Mando, pues cuenta con los Pokémon Dragón. Tiene un Gyarados de nivel 60 y dos Dragonair



de nivel 60, un Aerodactyl de nivel 50 y un Dragonite de nivel 62. Para vencerle lo mejor es utilizar Pokémon Hielo."

Pasa y hasta el gorro de Isla Espuma. No consigo pasar de una cueva a otra. ¿pueden ayudarme, profesor? se lo agradecería mucho."

Joan Capdevila, Girona

RJoan, necesitas las dos piedras grandes que hay a la entrada del nivel.

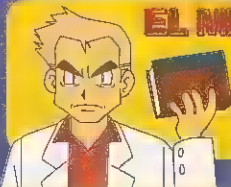


Las tienes que conservar hasta el nivel tres. Escoge unos Pokémon Fuerza para empujarlas y bloquear el fuerte caudal de agua. Ahora podrás pasar a la siguiente cueva. ¡Sendillo!"

EL MEJOR CONSEJO DEL PROFESOR OAK

COMPRA POCIONES A PRECIO DE SALDO

Cuando llegues a Ciudad Azulona, ve al último piso (el sexto) de los Grandes Almacenes y compra Gaseosa en una de las máquinas expendedoras. Te refuerza con 80 PS y sólo cuesta 350 (bastante menos que una Hiper Poción).



¿Crees que algún día nos pasaremos de moda?"



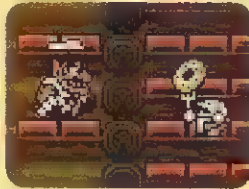
WARIO LAND 3

Si te desanima la vida que llevas, cautivo en una cajita musical encantada, no te pierdas la solución que te ofrecemos...

CÓMO USAR ESTA GUÍA

Nuestros mapas muestran el juego completo ya terminado. Todo -paredes y túneles secretos- se ha abierto. ¡Te enseñamos a sortear las dificultades, pero primero tienes que leer la información general!

Te explicamos los tesoros ocultos en cada nivel...



El lugar donde se ocultan las llaves y los cofres...



Las habilidades que necesitas para triunfar en Wario Land 3...



Cómo esquivar o utilizar a los enemigos...



Y, en general, te convertimos en un niño prodigio de Wario Land. ¡De verdad!



¡Socorro, chicos de Game Boy, sois mi última esperanza!

LA LLAVE DEL TESORO

El número, contenidos y efecto de cada cofre aparecen en negrita.

Algunos tesoros sólo funcionan al juntarse con otros. El recuadro lo dirá.



Los lugares que abre el tesoro o a los que afecta aparecerán aquí.

COMBINA CON
AFECTA A

ENEMIGOS

Muy a menudo, los enemigos de Wario no son un obstáculo, sino una ayuda...

- Apple Thrower:** Transforma a Wario en Gordo. Útil para saltar.
- Barrel:** Lanza contra paredes y adversarios. Con habilidad puedes capturarlos.
- Bats:** Transforma a Wario en Wario Vampiro. Como no puedes matarlos, esquivalos.
- Beetle:** Interpone en zedres y lianas. Como no puedes matarlos, esquivalos.
- Big Frog:** Wario Helado y Ardiente al pueden matar. Golpeas al suelo saltará.
- Big Leaves:** Volan por los copos de los arbustos. Puedes saltar sobre ellas.

- Birdie:** Ataca cuando Wario se acerca al último mo plataforma. Mátalo con un culetazo.
- Blob:** Arroja proyectiles que desequilibran a Wario. Recurre al culetazo contra él.
- Blue Lurker:** Oculto pero peligroso. Suéltale un culetazo (¡salto como plataforma).
- Bubble:** Convierte a Wario en burbuja. Útil para salvar corrientes de agua.
- Bug Nest:** Suella a Wario en vuelven eléctrico. Wario Golpea el suelo usalo como plataforma.
- Doughnuter:** Arroja donuts que transforman a Wario en Wario Gordo.
- Flame Bot:** Su lanzallamas incendia a Wario y lo transforma en Wario Helado.

- Flashing Lamp:** Le arroja un chispas a Wario. No puedes matarlo.
- Flying Fish:** Salta del agua en sitios clave y hace rodar sin control a Wario.
- Ghost:** Se lanza contra Wario y oscurece la pantalla. Usa el culetazo a la carga.
- Hammer Bot:** Golpea a Wario con una maza y lo transforma en Wario Salto.
- Idol:** Agiasta a Wario y lo transforma en Wario Plano. Al lanzarla expansiva también molesta.
- Laser Bot:** Un rayo de luz transforma a Wario en Wario Partido.
- Mad Scenstein:** Le da una poción que transforma a Wario en Wario Invisible.

- Mole:** Acecha bajo tierra y bloquea puertas. Mátalo con un culetazo.
- Moon:** Vomita rayos de energía que transforman a Wario en Wario Eléctrico.
- Mummy Hand:** Se mueve en arena movediza y en aguas. Agarra a Wario y se sumerge. No lo puedes matar.
- Parasite:** Al principio es pequeño, pero cuando crece, transforma a Wario en Wario Envenenado.
- Owl:** Lleva volando a Wario por el nivel. Wario se queda al contactar con enemigos.
- Para-Goom:** Emplea como arma un paraguas que no debes tocar cuando golpeas al suelo.
- Pincer Bot:** Arrastra a Wario y devuelve al Wario Plano su forma original. Salta sobre él para aturdirlo.

- Pneumos:** Al abatir a Wario, lo rellena de aire. Se transforma en Wario Inchado.
- Polar Bear:** Arroja copos de nieve que transforman a Wario en Wario Helado.
- Prickly Fish:** Carga contra Wario con sus pinchos. Puedes golpearlo, pero no matarlo.
- Robo-Mouse:** Da caza a Wario y le aparta todos los bloques de su camino.
- Rock:** Similar a Barril. Interpone en ciertos bloques y enemigos.
- Seeing Eye Gate:** Se cierra cuando Wario se acerca. Wario invisible puede colarse.
- Silk Worm:** Se acerca demasiado y convierte a Wario en Wario Estrado.

¡LA GUÍA COMPLETA!



LOS ESTADOS DE WARIO

La llave del éxito consiste en aprovechar los diversos estados de Wario, que le permiten acceder a nuevas áreas e ítems.

MINIJUEGO DE GOLF

La única manera de eliminar esos molestos bloques Minijuego esparcidos por los niveles consiste en visitar la sala del Minijuego de Golf. Se te plantea el reto de mandar un Paragoom al hoyo con un número de lanzamientos limitado. ¡Es muy divertido!

TORNEO DE GOLF

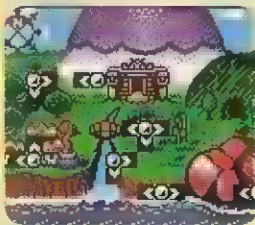
Una vez que Wario haya conseguido los siete lápices de colores (los siete últimos tesoros) abrirás un Torneo de Golf con cuatro recorridos (cada uno de ellos con cinco hoyos). Los recorridos cuestan 50 monedas, y no logran

rás acceder al cuarto hasta que hayas reunido 200 Monedas Musicales (hay ocho en cada nivel).

CONTRARRELOJ

Si encuentras los 100 tesoros, abrirás un modo Contrarreloj en el que tendrás que visitar todos los niveles, recoger las cuatro llaves y salir disparado hacia cualquiera de las salidas (este modo no te permite guardar tus avances). El juego registra los mejores tiempos para cada uno de los niveles.

Te costará mucho llegar aquí.



Si quieres ser perfecta, busca los 100 tesoros.



- Serpiente:** Transporta a Wario a plataformas elevadas. Su aliento lo transforma en Arriente.
- Copo de nieve:** Hace que Wario se deslice por las plataformas.
- Chispa:** Responde al estado de Wario Eléctrico. No puedes matarlo.
- Robot lanza:** Wario madamás verlo con simples incorporada.
- Cabeza lanza:** Wario tenerlo cerca. Abunda mucho y es para derribar bloques.
- Spike:** Viene en forma de tormenta. Equilibra a Wario.
- Pez Escupidor:** Escupe agua para que Wario pueda avanzar.
- Sumo:** Aplasta a Wario y lo hace Plano al aterrizar, provoca terremotos.
- Sun:** Sigue a Wario y escupe fuego de juego. Lo convierten en Wario Arriente.
- Tortuga:** Transporta a Wario con turbulencia. En el agua es un obstáculo.
- Twinkle:** Hace que Wario se deslice por las plataformas.
- Urchin:** Hace que Wario se deslice por las plataformas.
- Water Drip:** Hace que Wario se deslice por las plataformas.
- Zombie:** Escupe fuego para que Wario pueda avanzar.

WARIO ENVENENADO
Si golpeas un Pulpo, sales catapultado hacia atrás como Wario Envenenado. Te detendrás al chocar contra una pared.

WARIO INVISIBLE
Puede colarse por las Puertas del Ojo que Ve. Al pasar por una cañería se vuelve normal.

WARIO SALTARIN
Como un gran muelle, Wario salta hasta plataformas elevadas. Pulsa "A" para llegar aún más arriba.

WARIO HINCHADO
Repleto de aire, se eleva hasta hallar algo sólido. Ideal para llegar a sitios elevados.

WARIO BURBUJA
Wario, atrapado en una burbuja, tan sólo puede virar a derecha e izquierda. Muy práctico para salvar corrientes de agua.

WARIO VOLADOR
Sítuate en una corriente de aire y saldrá volando. Puedes orientar el ascenso a la derecha o la izquierda.

WARIO LOTO
Este Wario golpea y salta, pero lo mejor es que busques agua para calmarlo.

WARIO DE NIEVE
Puede rodar por la ladera entre los bloques de bola de nieve. Si son oscuros, hay que trepar.

WARIO ELECTRICO
Una vez electrocutado, Wario sólo puede chocar con la pared más cercana.

WARIO PARTIDO
Los rayos de los Robot Láser son de verdad... ¡Si aciertan, te partirán en dos!

WARIO GORDO
Este Wario, más lento y con menor capacidad de salto, puede destrozar los bloques donut.

WARIO ESTIRADO
Wario rueda sin control y se carga a los enemigos y los bloques cuerda.

WARIO PLANO
En este estado, Wario puede colarse por ranuras estrechas y caer suavemente desde plataformas altas.

WARIO VAMPIRO
Wario cambia de Murciélago a Vampiro, y viceversa, sólo con pulsar "B". Pulsa "A" para volar.

WARIO HELADO
Wario resbala irremisiblemente hacia atrás. Útil para esquivar a ranas y lanceiros.

WARIO ZOMBI
Se mueve con mayor lentitud. Si cae sobre una plataforma delgada, la atraviesa.

WARIO ARRIENTE
Wario puede correr y saltar con el traseiro en llamas. Puede abrasar enemigos e incendiar bloques.

Algunos dicen que soy raro.

REFORZADORES

Wario empieza con el poder de Cargar. Al encontrar tesoros ocultos, también adquiere reforzadores...

- Carga:** Wario puede golpear a enemigos normales y bloques frágiles.
- Culetazo:** Golpea a enemigos, bloques y topos.
- Natación:** Explora bajo las aguas y ataca a los peces.
- Cabezazo:** Wario puede cargarse bloques altos y derribar enemigos.
- Lanzamiento:** Recoge y arroja a enemigos. "B" y "Arriba" ofrecen variaciones.
- Súper Golpe:** Puede golpear a grandes enemigos y bloques sólidos.
- Súper Culetazo:** Abate a grandes enemigos y bloques, causa terremotos.
- Súper Salto:** Salta y golpea a los villanos.
- Súper Natación:** Con "B" puedes nadar contra fuertes corrientes.

Súper Lanzamiento: Arroja a enemigos como los Robots Martillo.

Nota: Si olvidas los poderes de los que dispones, selecciona Ayuda en el menú de pausa para recibir asistencia. Al obtener nuevos poderes, conviene regresar a niveles ya visitados para descubrir áreas hasta ahora inaccesibles.

NI: AFUERAS DEL BOSQUE

TESOROS DISPONIBLES

- #27 HACHA**
Corta el árbol del bosque.
- #21 TARRO**
Crea un nubarcón.
- #6 PIES PALMÍPEDOS**
Reforzador Súper Natación.
- #5 CAJITA MUSICAL AMARILLA**
Libera la figura oculta en el Templo.

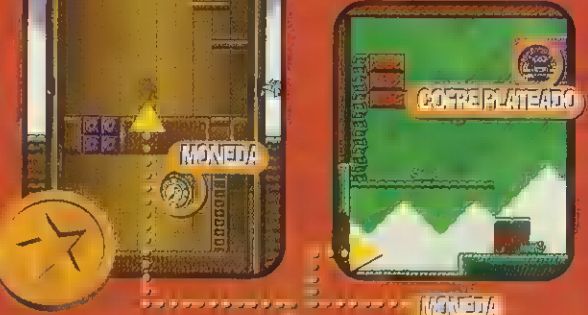
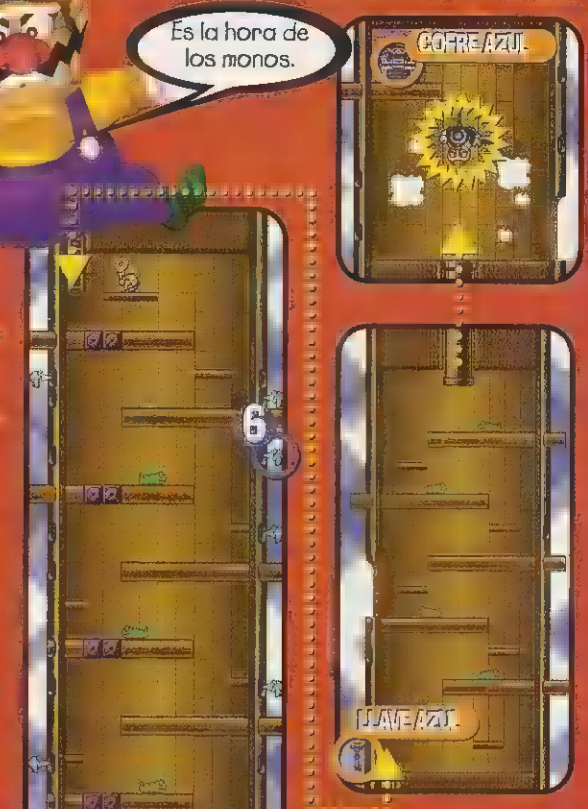


- 1 Brinca por las pequeñas hojas. Actuarán igual que las plataformas, pero las que desaparecen.
- 2 Estas grandes hojas descienden de los árboles antes de desaparecer, muevete con rapidez.
- 3 Antes de tratar de colarte por este agujero, deja que el Sumo-aplane a Wario.
- 4 Esta puerta se abre cuando Wario recoge el tesoro VERDE (tesoro #59).
- 5 Emplea el Nido del Bicho (hazlo bajar con una fuerte pisada) en el suelo para llegar a las plataformas de la copa del árbol.
- 6 Arrastra este cajito a la izquierda y úsalo como plataforma para llegar a la cornisa.
- 7 Bajando por la ladder y recoge la moneda de la derecha.



¿TE VA LA NOCHE?

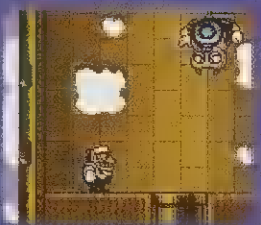
Todas las llaves y cofres están disponibles a cualquier hora del día. Aparte de los enemigos diurnos y del pez Escudador (lo que lo hace más difícil), no hay más diferencias entre el día y la noche.



JEFE: LA ARAÑA GIGANTE

- 1 Cuando aparece la araña, ve a la izquierda.
- 2 Evita caer en las monedas para a Wario empujarlo al suelo y recogerlo cuando sea necesario.
- 3 Espera que la araña caiga al suelo y luego recógala y déjalo caer otra vez.
- 4 Baja el puente usando el Nido del Bicho para esquivarlo y cuando se caiga, para esquivarlo y cuando se caiga, para esquivarlo.

- 5 Recorrido circular y te ayudará a descubrir el libro que se ha transformado en un pequeño libro.
- 6 Descubre el suelo más allá del muro y luego salta al cabeza del estanco. Cuando se saltemos, cuando sea necesario, cuando se caiga, para esquivarlo.
- 7 Cuando se caiga y cuando sea necesario, cuando se caiga, para esquivarlo.
- 8 Cuando se caiga y cuando sea necesario, cuando se caiga, para esquivarlo.
- 9 Cuando se caiga y cuando sea necesario, cuando se caiga, para esquivarlo.



TRALARÍ TRALARAND...

N2

UNA PACÍFICA LOCALIDAD

TESOROS DISPONIBLES

#31 TABLETA DE PIEDRA AZUL

Abre las puertas del norte.

COMBINA: 22
AFECTA: WT

#23 LIBRO DE HECHIZOS AZUL

Congela el mar en el Este.

COMBINA: 28
AFECTA: ET

#87 CÁLIT

#77 BALDOSA DÍA / NOCHE

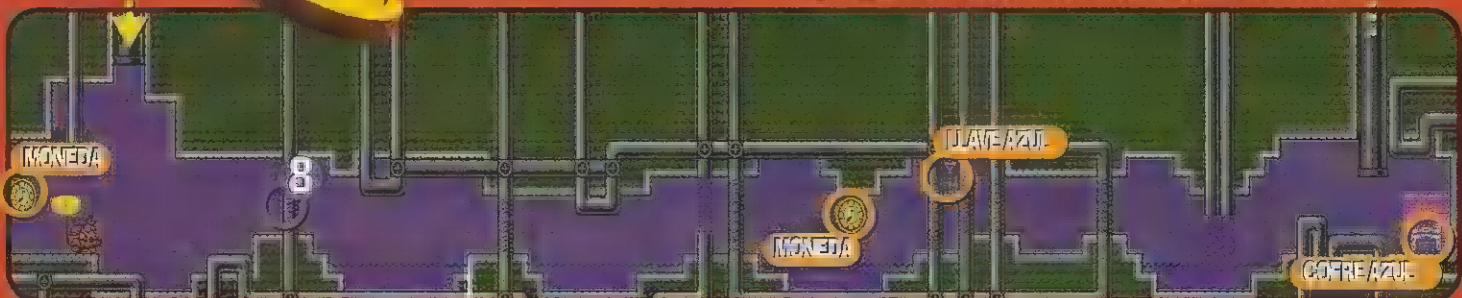
Le da a Wario la posibilidad de alternar entre el día y la noche.

- 1 Usa a Wario Gordó para hacer botar la lanza-donuts hasta la plataforma más elevada.
- 2 Para alcanzar la llave plateada golpea los bloques rosados con Wario Gordó y emplea a Wario Zombi de noche.
- 3 Estas puertas sólo se abren de noche. Durante el día sólo puedes atravesarlas con una dirección.
- 4 Atrea un par de guietazos al suelo. Así quitarás del paso a la Gran Rana.
- 5 La Serpiente sólo aparece cuando Wario agarra el tesoro plateado. El tesoro #62.
- 6 Guietazo a través de las plataformas del extremo derecho para llegar a la moneda.
- 7 Presta atención a las Chispas. Estas lámparas centelleantes tendrán que repetir un camino ya muy largo.
- 8 Lucha contra estas canerías para llegar hasta la llave azul. Pero no te entretengas.



¿TE VA LA NOCHE?

Puedes acceder a las llaves y cofres en ambas franjas horarias. Aparte de los Zombis, la única diferencia se encuentra en las puertas dobles: de noche entran y sales con libertad, pero de día sólo entra.



Nº3: LA VASTA PLANICIE

TESOROS DISPONIBLES

#32 ANILLO DE LA CALAVERA ROJA
Abre las puertas en el Norte.

#99 LÁPIZ AZUL
Colorea los arbustos en la pantalla del juego.

#30 ANILLO DE LA CALAVERA ROJA
Levanta la Torre de Resurrección.

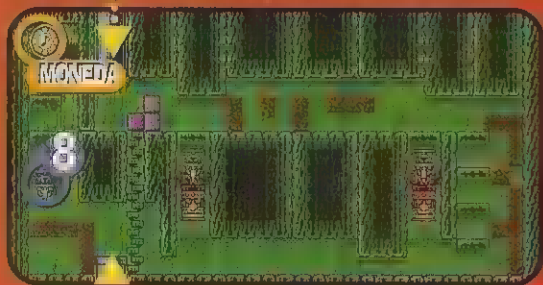
#78 ANILLO ROJO



- Estas vidas no aparecen hasta que Wario consigue el tesoro plateado de S4 (#5/2).
- Para conseguir la moneda, Wario tiene que entrar por la Jerecha como Wario Zombi (B) (Bismula).
- El Sol transforma a Wario en Wario Ardiente. No te detengas durante de noche.
- Aquí las plataformas son invisibles pero las hemos tenido para...
- Estos bloques sólo descienden cuando Wario agarra el tesoro VERDE (#40) o el tesoro AZUL (#54) (tesoro #39).
- Empieza una Burbuja para salvar a los fantasmas. Si no las tiras sin remedio.
- Muevete con rapidez para escapar de los fantasmas. Si no las tiras sin remedio.
- Sólo el Robot Pinzas puede levantar a Wario hasta la moneda.

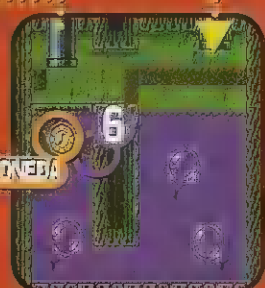
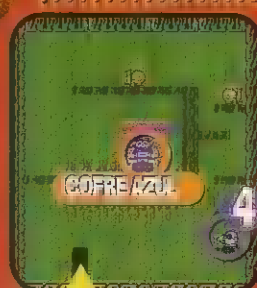
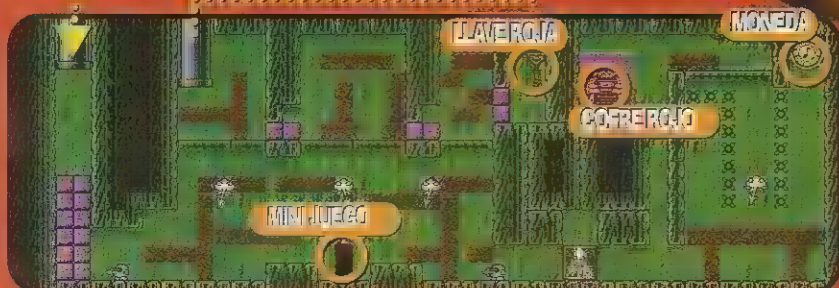


¡Maldito pegamento!



¿TE VA LA NOCHE?

Puedes acceder más fácil y rápido en ambas franjas horarias, aunque se recomienda que busques la llave y el cofre verde de noche porque la luna causa menos problemas cuando está así.



WARIO BUSCA SIN CESAR!



N4: A DRILLAS DEL RIO SALVAJE

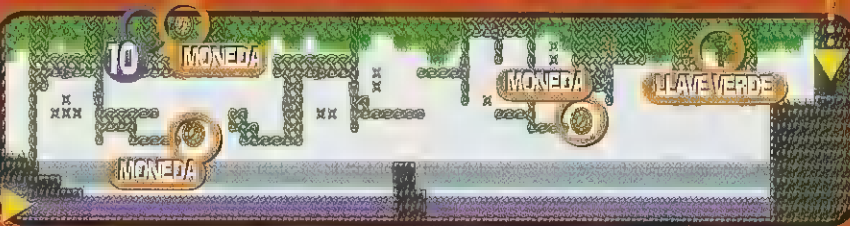
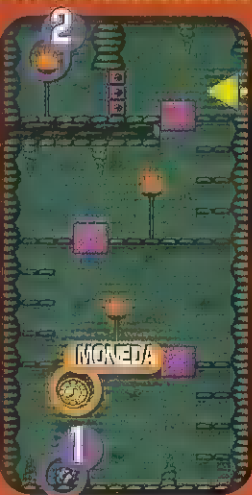
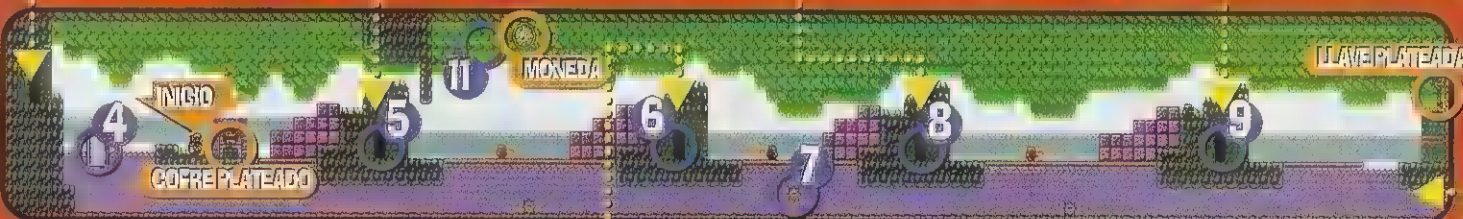
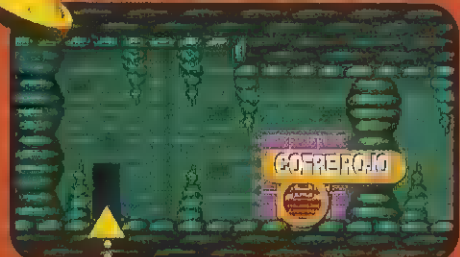
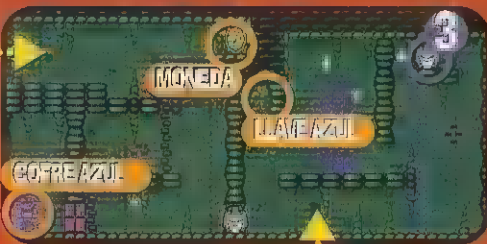
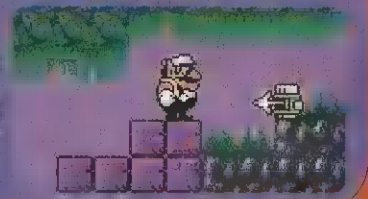
TESOROS DISPONIBLES

- #26 TRIDENTE**
Causa una tempestad en el Sur.
COMANDA: \$25
AFECTA: \$4
- #89 LENTE DE AUMENTO**
Le da a Wario poder contemplar la Lista de Tesoros.
- #46 ARAÑA MÁGICA**
Teje una telaraña mágica sobre los barrancos en algunos niveles.
- #55 COMETE**

- 1 Emplea esta Roca para abrirte paso hasta la Antorcha que se halla en el alto de la sección.
- 2 Emplea la Antorcha para convertirte en Wario Ardiente. Es la única manera de llegar al Cofre Azul.
- 3 Solo Wario Murciélago puede pasar por las Grandes Ranas. Pero cuidado con las Gotas. ¡Aquí pueden causar muchos problemas!
- 4 Este tipo solo asciende cuando Wario se lleva el tesoro ROJO. #4 (Tesoro #4).
- 5 Derriba los ladrillos necesarios al retonzador Super Golpe para llegar a la puerta oculta.
- 6 Derriba los ladrillos para encontrar esta puerta cuidadosamente oculta.
- 7 Estos Erizos. ¡Ma! transforman a Wario en Wario Hinchado. Si no quiere saltar de agua evítalos.
- 8 Aunque no sea el método tradicional, solo Wario Ardiente puede derribar estos bloques.
- 9 Como antes, carga contra los ladrillos. Descubre otra puerta oculta.
- 10 Esta moneda se encuentra entre el follaje. ¡Abre bien los ojos!
- 11 Solo Wario Hinchado (que se hincha al rocar el erizo) Ma! puede alcanzar esta moneda.

¿TE VA LA NOCHE?

Puedes acceder a Llaves Coires en ambas tranzas horarias. En este nivel, apenas hay diferencias, aunque los gráficos diurnos son más bonitos.



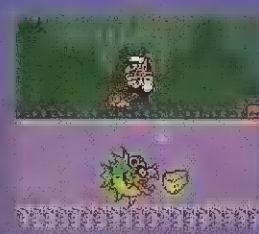
JEFE: RATÓN MUTANTE

- 1 Tras la entrada de Wario, aguarda a la izquierda hasta que puedas montar sobre Libélula.
- 2 Si Wario cae al agua y lo devorará el Pez, este resuspitará el corriente de fondo.

- 3 Salta sobre el primer Bicho que transporta queso. Dejará caer el queso sobre el Pez. ¡Golpe directo!
- 4 Sigue adelante sobre la libélula, golpea a otros dos Bichos con Queso. Si el queso no caerá sobre el Pez.

- 5 Cuando aparezca otro Bicho con Queso, salta sobre él y lanzate otro tanto.
- 6 Sigue adelante sobre Libélula, golpea a los dos Bichos con Queso siguientes (si que tampoco caerá sobre el Pez Ratón Mutante).

- 7 De nuevo tienes que seguir derecha. Aparecerá otro Bicho con Queso. Golpéalo para marcar el tercer tanto.
- 8 Atardido, el Pez descenderá y bloqueará corriente con que Wario podrá llegar Cofre Verde tesoro con Libélula.



N5: MAREAS EN LA COSTA

TESOROS DISPONIBLES

#25 LIBRO DE HECHIZOS AMARILLO
Causa una tempestad en el sur.
CONDICIÓN: #26
AFECTA: #4

#63 PIE
Transforma el paisaje en ciertos niveles.
W2, S4, E1

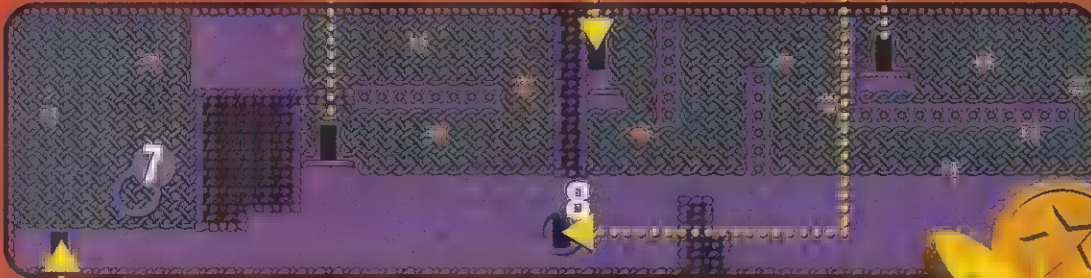
#44 PALA DE VENTILADOR
Hace funcionar los ventiladores en la Ciudad Caótica.
W4

#79 ANILLO VERDE

- 1 Para llegar al Cofre Plateado hay que quemar el globo Wario con esta antorcha.
- 2 Sólo se puede acceder a esta puerta si el agua está con marea alta.
- 3 Sólo un Wario equipado con el reforzador Super Golpe puede superar estos bloques.
- 4 De nuevo necesitas el Reforzador Super Golpe para abrirte paso.
- 5 Agarra el tesoro AZUL de W4 (#42) para que los Pulpos sean más grandes.

- 6 Evita las Burbujas a cualquier precio porque, a estas alturas, repetir el mismo error es muy tedioso.
- 7 No podrás entrar aquí hasta que consigas el tesoro VERDE (#46).
- 8 Ten cuidado con estas puertas. Sólo puedes pasarlas en una dirección. Si tienes dudas, consulta el plano!

¡Píllame, píllame!

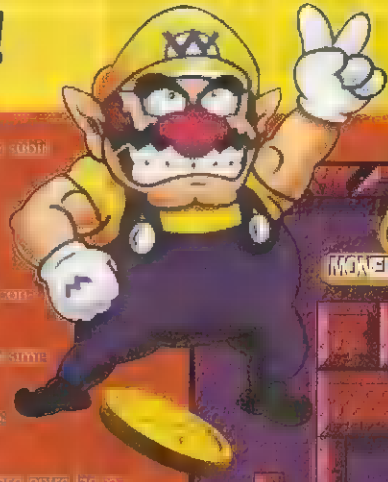


¿TE VA LA NOCHE?

Puedes acceder a las Llaves y Cofres en ambas franjas horarias, con excepción del Cofre Verde: el nivel del agua es más alto de noche. Sólo entonces puede Wario llegar a la puerta que conduce al cofre.



EN EL WARIO OESTE! ¡ADELANTE!

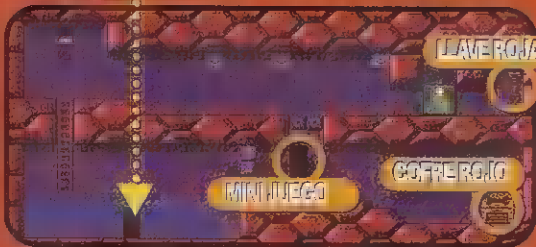
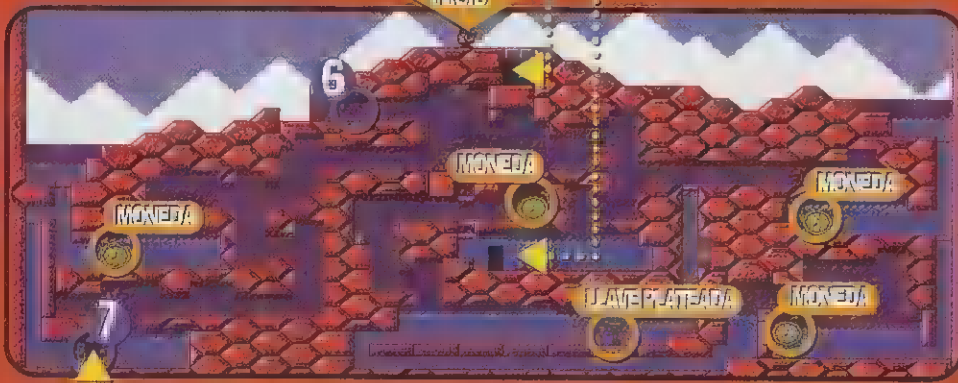


N6: LAS ROCAS DE LAS TORTUGAS

TESOROS DISPONIBLES

- #3 CAJITA MUSICAL VERDE**
Libera figura oculta en Templo.
COMBINA CON: #1, #2, #4, #5.
AFECTA A: \$9.
- #64 OJO DORADO (IZQUIERDA)**
Abre puerta "serpiente" en la de Resucitación.
COMBINA CON: #65.
AFECTA A: \$3.
- #69 ICONO SOLAR (ARRIBA)**
Envía Sol hacia este.
COMBINA CON: #70.
AFECTA A: E4, E2, E3.
- #74 GONG**
Envía la Luna hacia el sur.
AFECTA A: \$6.

- 1 Emplea la carretilla para llegar a la escalierilla y subir hasta el Cofre Azul.
- 2 Estos láseres son extremadamente peligrosos. ¡Bástele con uno de ellos para que Wario caiga hasta el fondo!
- 3 Esta puerta permanece oculta hasta que Wario consigue el tesoro "RDE" (E6, Tesoro #43).
- 4 La canchera conduce directamente a otra canchera similar a la derecha. ¡NO te confundas!
- 5 ¡Tienes que rodar y saltar por las ladderas para llegar hasta la Llave Verde y el Cofre Verde!
- 6 Sólo a fuerza de golpes y pisotones te abrirás paso entre las rocas.
- 7 Esta puerta permanece oculta por turbias aguas hasta que Wario consigue el tesoro plateado de \$5 (Tesoro #68).



¿TE VA LA NOCHE?

Puedes acceder a Llaves y Cofres en ambas franjas horarias. Aparte de los cabezas lanza dormidos, prácticamente no hay diferencias (incluso los gráficos son idénticos).



JEFE: CALAMAR ROBOT

- 1 Al entrar, Wario se enfrentará al Calamar casi al lado. Nada hasta el extremo superior derecho de la pantalla.
- 2 Nada por encima del Calamar. ¡Ojo! ¡El Calamar te lanzará bombas que rebotan en dirección opuesta. Golpea la luz sobre su cabeza.
- 3 Si no quieres que lo expulsen, evita los dos tentáculos principales del Calamar.
- 4 Si tardas demasiado, el Calamar soltará tinta que te dejará provisionalmente ciego.

5 Una vez lo golpees, dejará al descubierto la luz centelleante que tiene debajo del cuerpo. Siguiendo una rúbrica parecida, nada o salta para golpear esa luz y marcar otro tanto.

6 Repite el proceso: golpear primero la luz de la cabeza y luego la del otro lado.

7 Aunque el combate vaya a ser más rápido y menos predecible, no cuesta mucho repetir la operación por tercera vez.

8 Una vez hayas acabado con el siniestro Calamar, soltará un Anillo que actúa como plataforma y permite que Wario llegue al Cofre.



¿EL GRAN PUENTE SOBRE EL RÍO

S1: LAS PRADERAS

TESOROS DISPONIBLES

- #1 CAJA DE MÚSICA DORADA**
Libera la figura oculta del templo.
COMBINA CON: #2, #3, #4, #5
AFECTA A: \$2
- #61 RUEDAS**
Permite que los carros se muevan en la del volcán.
AFECTA A: W2
- #28 CETRO**
Congela el mar del este.
COMBINA CON: #23
AFECTA A: E2
- #60 MUÑECA GUERRERA**

- Abandonar un salto en estas plataformas que desaparecen a medida que se van alcanzando la llave verde.
- El suelo está lleno de hoyos ocultos. Esquivalos o volverás a empezar.
- Los barritos que hay aquí son algo distintos: conviértelos en Wario con Wario Loco para hacerlos caer.
- Le harás saltar un inteligente uso de Wario Plano para hacerlo con la llave de plata.
- Esta pared de hielo no aparecerá hasta que Wario consiga el tesoro plateado... \$2 (#72).
- Wario solo puede alcanzar esta moneda si salta sobre una cabeza de lanza.
- Aprovecha el barril para librarte de los lanzas manzanas.
- Destroza los bloques apara el hornillo y emplea Wario Saltarín para conseguir la llave azul.
- La serpiente sólo aparece cuando Wario obtiene el tesoro plateado en el Tesoro #62.
- Wario no conseguirá subir si menos que dis ponga del Retorzador Súper salto.



¿Quieres jugar duro? ¡Subamos las apuestas!

¿TE VA LA NOCHE?

Todas las llaves y los cofres son tan accesibles tanto día como noche. Aparte de los gráficos y la música, no hay diferencias entre los dos mundos.

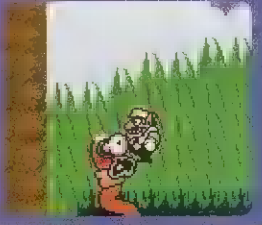


JEFE: GUSANO GIGANTE

- Cuando debes caer, mantente a la izquierda ya que el gusano sale a la derecha.
- Empezará a escupir rocas. Salta con encima de ellas o el pobre Wario se caerá.
- Tras saltar por encima de las rocas, carga contra su estómago arrojalo a la tierra.
- Cuando empiece a bajar, salta y arrástralo un Culetazo en cabeza para anotar un tanto. Mantén Arriba y saca mientras saltas para llegar más alto.

- estás cerca de la derecha saldrá por izquierda (oversa) igual que antes, salta la roca dale fuerte en el estómago.
- esta vez bajará más rápido, salta rápido dale un Culetazo por segunda vez.

- Ya queda poco tiempo y sólo sacará tímidamente la cabeza hacia la superficie.
- Salta la roca como antes y dale un último Culetazo. El toque de gracia.
- Aparecerán plataformas planas que te darán acceso a un cofre.



KWAI? ¡SILBA WARIO, SILBA!

S2 EL GRAN PUENTE

TESOROS DISPONIBLES



#72 HABICHUELAS MÁGICAS

Hacen que crezcan enredaderas en algunos niveles.
#3, #43, #51



#98 LÁPIZ AZUL VERDOSO

Pinta el cielo de la escena en juego.

COMBINA CON: #94, #95, #96, #97, #98, #99, #100



AFECTA A: Mini juego de golf



#56 PDA



#15 FAROL

Descubre el Castillo y las ilusiones en este...

COMBINA CON: #16



AFECTA A: El

1 Wario necesita el reforzador de la Culebrilla para...

¿Creéis que me preocupa hacer trampas?

2 Hazlo con esta moneda destruyendo la puerta de la derecha.

3 Esta puerta permanece oculta por agua turbia hasta que Wario recoge el tesoro Plateado #55 (#68).

4 Consigue esta oscuridad nocturna destruyendo la puerta de la derecha.

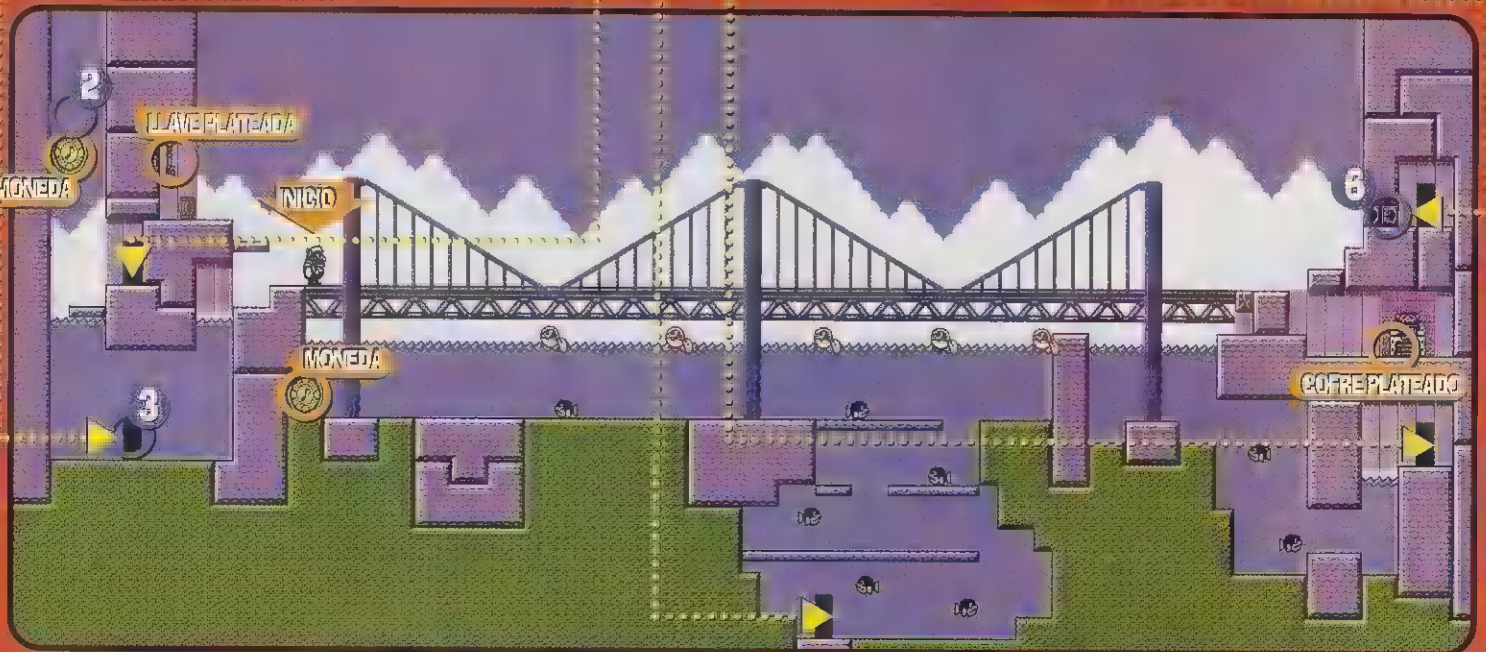
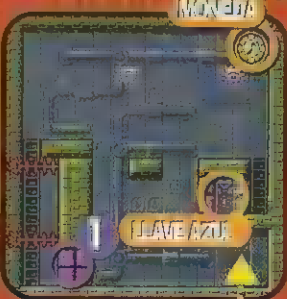
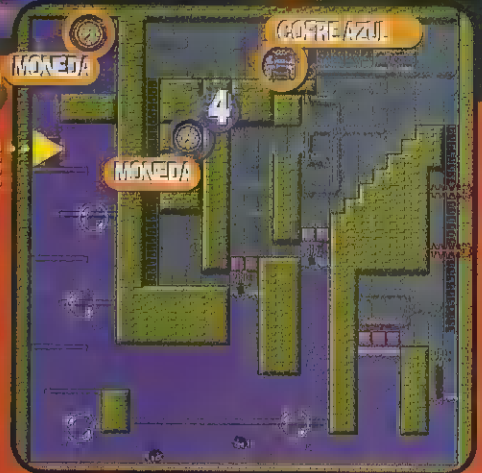
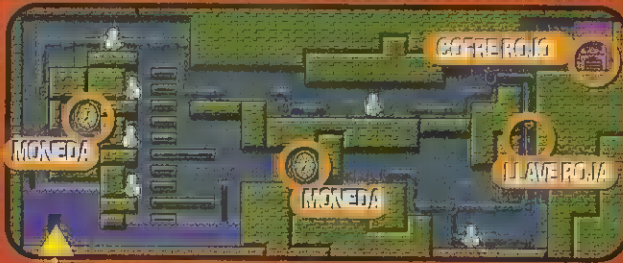
5 Puedes destruir esta pared desde la izquierda si la atraviesas con la punta de lanza.

6 Para atravesar estos bloques primero necesitas conseguir el barril que hay al otro lado del puente. ¡Venga!



¿TE VA LA NOCHE?

Todas las llaves y cofres serán accesibles tanto de día como de noche. Aparte de los enemigos que se duermen, nada cambia entre los dos modos.



S3: TORRE DE RESURRECCIÓN

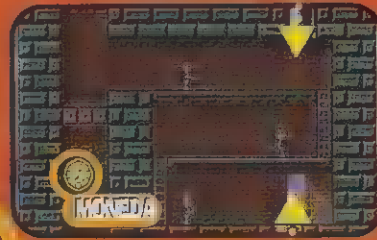
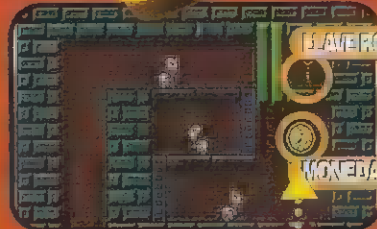
TESOROS DISPONIBLES

- #7 ALETAS**
Reforzador pasapalos
149, 152
- #10 RECORD**
Reforzador Súper Colores
144, 14, 152
- #22 MAPA DEL TESORO**
Muestra la ruta a seguir hasta el Cráter del Centro
14
- #24 LLAVE**
Abre la puerta de la Torre de Resurrección
150

- 1 Esta puerta se abre cuando Wario recoge el tesoro ROJO (Nº tesoro 164) y el tesoro VERDE (Nº tesoro 165).
- 2 No podrás trepar por la tela araña hasta que consigas el tesoro VERDE (Nº tesoro 165).
- 3 Utiliza el lanza-donuts para abrirte paso por el atajo que te lleva al principio. Muy útil.
- 4 Solo Wario Zombi puede bajar por estas plataformas.
- 5 Este interruptor controla las barreras verdes que protegen la llave roja. Accionalo.
- 6 Aprovecha este giro para convertir a Wario en Wario Ardiente saltar de las plataformas y destruir los bloques de fuego.
- 7 Esta puerta se abre cuando Wario recoge el tesoro PLATA (Nº tesoro 166), el tesoro PLATEADO (Nº tesoro 167) y el tesoro ROJO (Nº tesoro 164).
- 8 Enciende todas las antorchas de la sala con Wario Ardiente para mover este bloque tan...



¿TE VA LA NOCHE?
Enciende las Llaves y destruye los Cores con accesos en cualquier momento. No hay grandes diferencias entre el modo diurno y el nocturno, aunque los lanzadonuts son muy útiles para mover bloques pesados.



DIGO, REVIVIRÉÉÉÉ

S4: EL CAÑÓN ABRUPTO

TESOROS DISPONIBLES

- #11 GUAÑTE MARRÓN**
Reforzador Lanzamiento.
Nº: F3, H3
- #37 CUERNO**
Aparta la roca que bloquea el camino.
Nº: F3, H3
- #75 TELÉFONO**
- #39 PROBETA AZUL**
Hace que los bloques "5K" se hundan en el agua cuando se pisados.
Nº: F3, H3

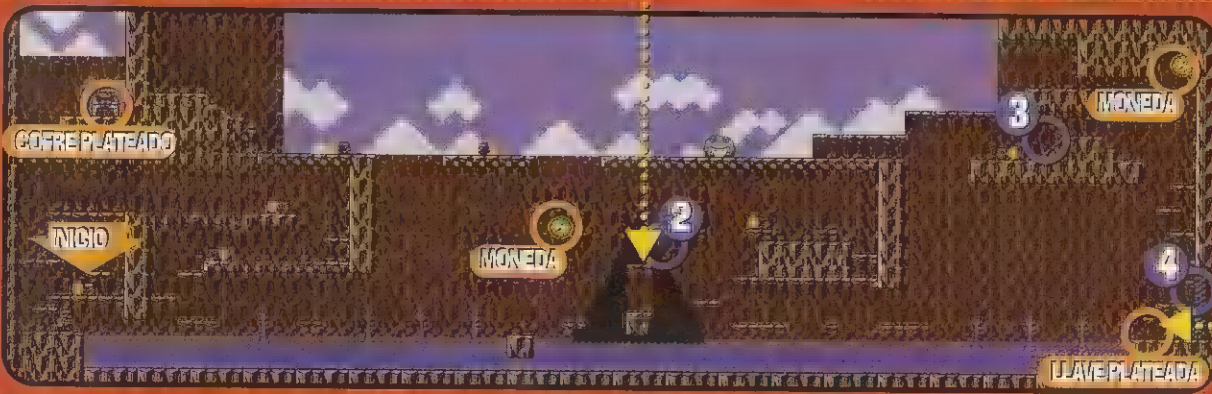
- 1 Golpea el suelo y utiliza los Acechadores azules para alcanzar lo más alto de la sección.
- 2 Esta puerta se abre cuando Wario consigue el tesoro KOIC (de N° Tesoro #63).
- 3 Baja rodando por esta pendiente (sorteando hoyos y adversarios) para llegar al Corro Plateado.
- 4 Esta barrera se desintegra cuando Wario consigue el tesoro AZUL (de F3 Tesoro #45).
- 5 Enciende todas las antorchas de la sala con Wario Ardiente para sacar al enemigo este enorme Bloque de fuego.
- 6 Empieza a rodar desde aquí para alcanzar la llave AZUL (la llave que hay al lado).

¡Cómo me aprietan estos pantalones!



¿TE VA LA NOCHE?

Los objetos, monedas y llaves son accesibles tanto de día como de noche. De nuevo, no hay grandes diferencias, salvo los enemigos atargados (y que los buenos se desorientan cuando looran).



S5: CUEVA EN LLAMAS

TESOROS DISPONIBLES

- #68 CETRO**
Aclara las aguas turbias en algunos pasillos.
- #91 COCHE**
- #73 SACO**
Jeta la cascada por las alcantarillas del lavasego.
- #48 TIJERAS**
Libera el globo por los bordes de las pasadizos.

¡Ay qué calor, qué calor tengo!

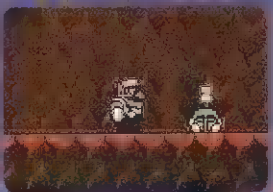


- Usa el Wario Gordito o el Culetazo para girar el lanza-donuts en la plataforma superior.
- Aprovecha este varipinto: grupo el Robot Lanza para alcanzar las plataformas superiores.
- Bota sobre los Robot Lanza para hacerte con la dichosa Llave Azul.
- Cuando el Robot Pinza deje caer el globo, salta para protegerlo y luego emplealo para saltarte un nivel.
- Esta barrera se desintegrará cuando Wario consiga el tesoro Azul en E3 (tesoro #45).
- Usa el Wario Saltarín para destrozar este bloque desde abajo.
- Mantente a la izquierda de la cosa que se bambolea y atraviésala con un cabeza de lanza para destrozar los bloques.
- Hazte con el Para Goom Saltarín con la cabeza de lanza: suelta el Para Goom y salta sobre él.
- Para apartar los bloques que tienes aquí, Wario debe recoger el tesoro PLATEADO.



¿TE VA LA NOCHE?

Sorpresa sorpresa: todos los cofres y llaves son accesibles tanto de día como de noche. Como todo el nivel está ambientado en una cueva, los dos modos de juego se mezclan igual y así lo es.



¿QUE ES ESA COSA

EI: EL PANTANO ESTANCADO

TESOROS DISPONIBLES

#62 FLAUTA
 Hace salir a las serpientes y los jarrones

#63 GEMA VERDE
 Aparta la roca que bloquea Volcano

#4 LLAVERO DE MÚSICA
 Libera la figura escondida en el templo

#71 TORMENTA
 Deja la cascada en las afueras del bosque



¿TE VA LA NOCHE?

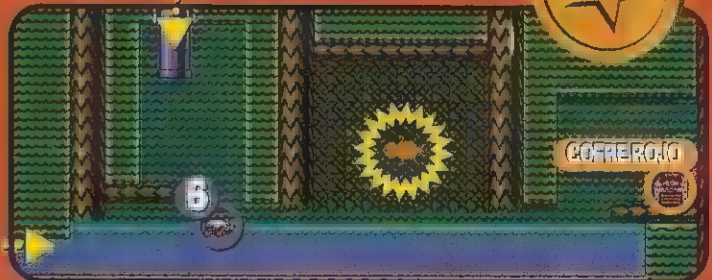
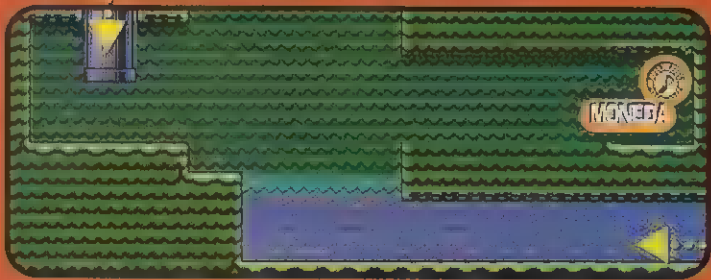
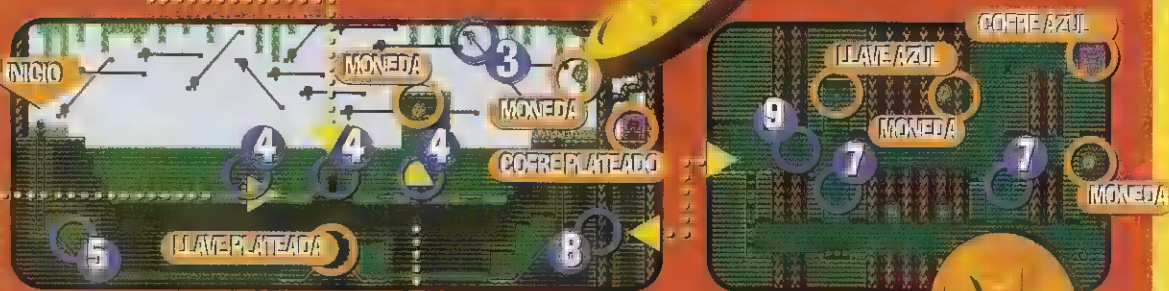
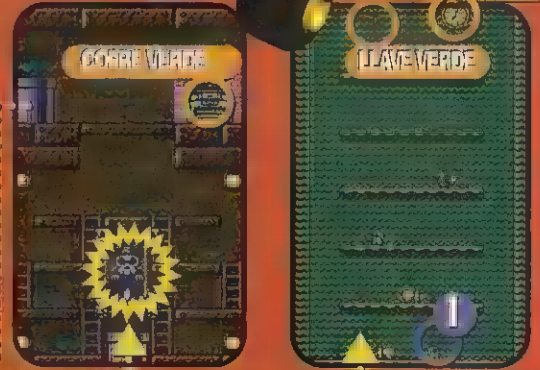
¿Cómo era? Ah... Todos los cofres y llaves son accesibles tanto de noche como de día, aunque hasta que Wario consigue el tesoro VERDE (#69) el tesoro AZUL de W1 (#70) sólo se puede visitar de noche.



¿Te gusta mi bóido?



- 1 Tendrás que llevar este cabezal de arena hasta la parte superior de la estación y alcanzar la Llave/Moneda.
- 2 Wario no llegará a esta puerta sin el Reforzado Súper Salto (tesoro VERDE #63).
- 3 Esta está polea para tener acceso al Cofre Plateado.
- 4 Estas entradas permanecerán sumergidas hasta que Wario consiga el tesoro ROJO de W1 (tesoro #64).
- 5 Aprovecha esta pendiente para que Wario ruede por ella hasta la Llave Plateada (una zona igual a bien desde el otro lado).
- 6 Esta tortuga transportará a Wario hasta el letrero, así que sólo tienes que saltar sobre su caparazón (y agacharte).
- 7 Las plataformas que bloquean el camino desaparecen cuando Wario consigue el tesoro PLATEADO de W1 (tesoro #47).
- 8 Pasa por aquí a la noche para llegar a la puerta oculta.
- 9 La mayor parte de la zona está bloqueada por madera. Por suerte te hemos encontrado una...



JEFE EI: CASTOR PSICÓPATA

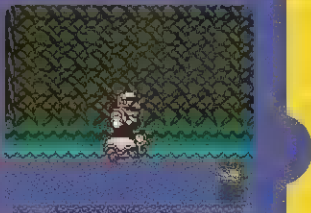
- 1 Cuando Wario se plante por primera vez ante el castor, salta hacia las enredaderas que hay por la derecha.
- 2 Cuando estés por encima del Castor, baja (como si fueras una escalera) y atízale.
- 3 Cuando estés en el agua y vuelva a salir enseguida, así que estar atento para que no haga daño a Wario.

3 La segunda vez que caerá en el agua, pero con una técnica segura siendo la misma. Corbaca a Wario por encima y baja.

6 El castor chapado volverá a caer en el agua y volverá a salir. Esta vez se moverá por las enredaderas en sentido diagonal.

7 Mantente en las enredaderas y esquivale con cuidado. Derribale una vez más para adjudicarte la victoria.

8 Cuando hayas vencido a la tortuga reaparecerá como por arte de magia (cobardía). Monstruoso caparazón. Llegarás al Cofre de la derecha.



ENFANGADA? WARIO EN EL PANTANO.

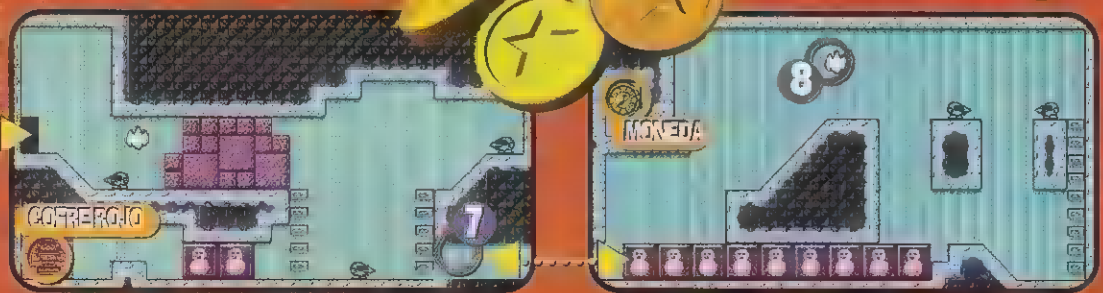
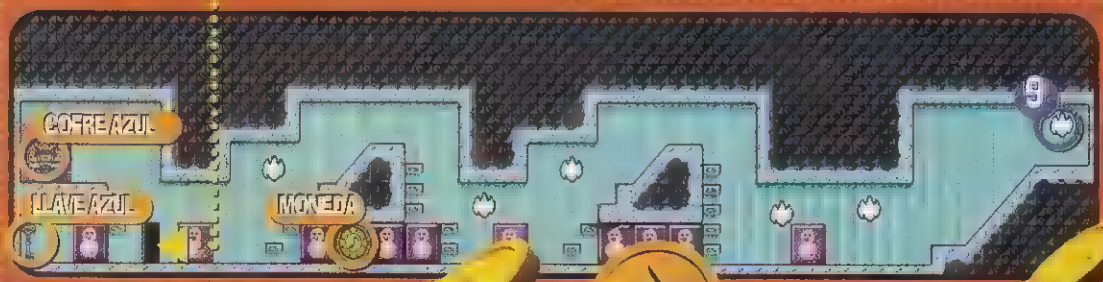
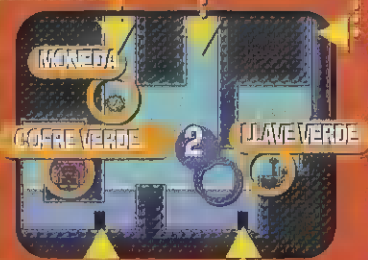
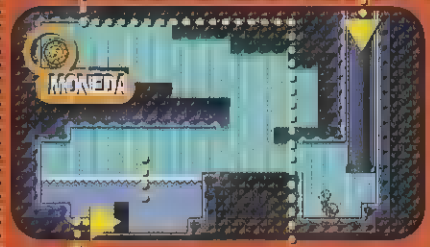


E2 MAR GLACIAL

TESOROS DISPONIBLES

- #14 SOMBRERO PUNTIAGUDO**
Reforzador: Cabezas
- #88 TETRA**
- #16 MECHA ENCENDIDA**
Descubre el Castillo de las Alucinaciones
- #90 PLATILLO VOLANTE**

- 1 Este interruptor congela el agua de la sección anterior y así puedes conseguir la llave verde.
- 2 Esta agua está congelada cuando Wario la da al interruptor de antes.
- 3 Aquí necesitas el tesoro PLATILLO VOLANTE de \$4.
- 4 Usa la llave para abrirte paso y travesar esas barreras de los enemigos pesadidmados.
- 5 Esta puerta está oculta hasta que Wario consigue el tesoro PLATILLO VOLANTE de \$4.
- 6 Aprovecha la pendiente para hacer rodar el canchero de Nieve a través de este pared.
- 7 Aprovecha esta nevada para convertir a Wario de nieve (el interruptor que puede alcanzar el cofre rojo).
- 8 Baja rodando por la pendiente para cruzar como un canchero al sector.



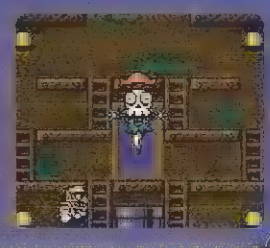
¿TE VA LA NOCHE?

Todas las llaves y todos los cofres están accesibles tanto de noche como de día, aunque la noche se impone hasta que Wario consigue el tesoro VERDE de \$6 (tesoro #89) y el tesoro AZUL de \$4 (tesoro #90).

JEFE E1 2: EL FANTASMA PIRATA

- 1 Nunca te acercas al interruptor del Pirata fantasma al inicio de la sección, quedámonos de la cámara de al lado hasta que el jefe aparezca.
- 2 Del lado contrario, vamos a esperar al jefe que aparece por detrás de la cámara.
- 3 En cuanto aparece el jefe, sigúelo con cuidado hasta el momento que funcione el mecanismo de recordado y salta hacia el jefe y la cámara.
- 4 Cuando el jefe aparece, salta hacia el jefe y la cámara.

- 5 Como en el jefe, sigue como si estuviera a la espera, pero cuando el jefe aparece, salta hacia el jefe y la cámara.
- 6 El jefe se acercará a la cámara, así que salta hacia la cámara rápidamente para poder de paso al jefe.
- 7 Cuando el jefe se acercará a la cámara, salta hacia el jefe y la cámara.



¿ES WARIO UNA ILUSIÓN ÓPTICA?

E3: EL CASTILLO DE LAS ILUSIONES

TESOROS DISPONIBLES



#13 MONO ROJO

Reforzador Super Culebra
Ene. 100. 100. 100.



#17 ANTORCHA

Abre puertas en las afueras del castillo
Ene. 100.



#59 POLVO DORADO

Abre puertas en las afueras del castillo
Ene. 100.

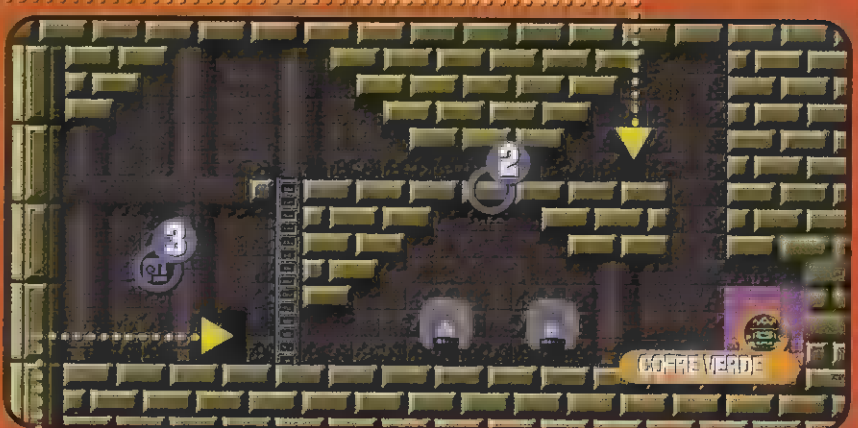


#45 BOTE DE SPRAY

Resitrega paredes en algunas zonas
Ene. 100.

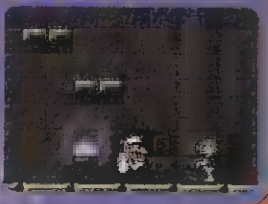
- 1 Los Bruhoses es la única manera de conseguir la Llave Azul. Ve durante el día porque se oculta de noche.
- 2 Este bloque del medio aparece cuando Wario se apodera del tesoro VERDE (#49).
- 3 Este interruptor acciona/detiene las plataformas móviles del nivel.
- 4 Estas plataformas más móviles se activan/detienen por medio de los muchos interruptores que hay por doquier.
- 5 Wario necesita el Reforzador Super Lanzamiento (tesoro PLATA #40) #6 para destruir los bloques con este elemento.

- 6 Golpea el hoyo y lanza el hornillo por él para conseguir el Cobre Plateado.
- 7 Tras esta pila hay una plataforma oculta que se puede ser muy útil.
- 8 Este interruptor acciona las plataformas más móviles para que Wario Sallardi consiga la Llave Verde.
- 9 Lee los ojos bien abiertos. Esto por cada esta sección hay monedas y llaves. Algunas están muy bien escondidas.



¿TE VA LA NOCHE?

Para vencer, cada vez que llegas y todos los cofres van apareciendo tanto si es de día como si es de noche... pero la noche para el día, porque hasta que Wario no consigue el tesoro VERDE de No. Tesoro #49 y el tesoro AZUL de No. Tesoro #40 no se han completado.



O ES DE VERDAD?

E4: EL HOYO COLOSAL

TESOROS DISPONIBLES



#67 OJO AZUL (DERECHO)

Abre la puerta 'cara' en la Torre de la Resurrección.

Capítulo 4: El Hoyo Colossal



#41 PUELLES

Hace que los tubos de gas fluyan.



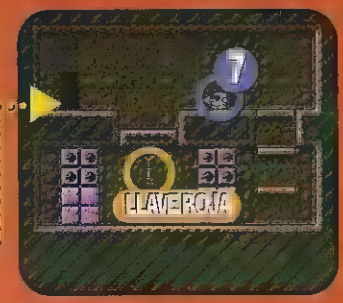
#8 BOTAS VOLADORAS

Reforzador: Súper Salto



#92 TREN

- 1 Los Ruinos solo son accesibles de día.
- 2 Un hábil uso de los Pneuomos permite a Wario alcanzar las llaves y monedas más difíciles de conseguir.
- 3 Wario necesita el Reforzador Súper para pasar por aquí.
- 4 Una barrera bloquea este puerto, pero solo si el tesoro #2 ALIBATO de Wario (tesoro #47) puede desbloquearlo.
- 5 Usa las Serpientes para encaramarte lo más alto; Wario alcanzará el Coiro y la llave Azul.
- 6 Usa el Sol para chamuscar los pantalones de Wario, eliminar los bloques de fuego que protegen el Coiro y la llave verdes.
- 7 Arroja un cabezal de lanza cerave a la plataforma central para conseguir la llave Roja.



¿TE VA LA NOCHE?

Hasta el momento, como la llave Verde solo pueden recogerse durante el día. Sin embargo, se hará de día hasta que Wario consiga el tesoro VERDE de Nivel #69 y el tesoro ROJO de #71.

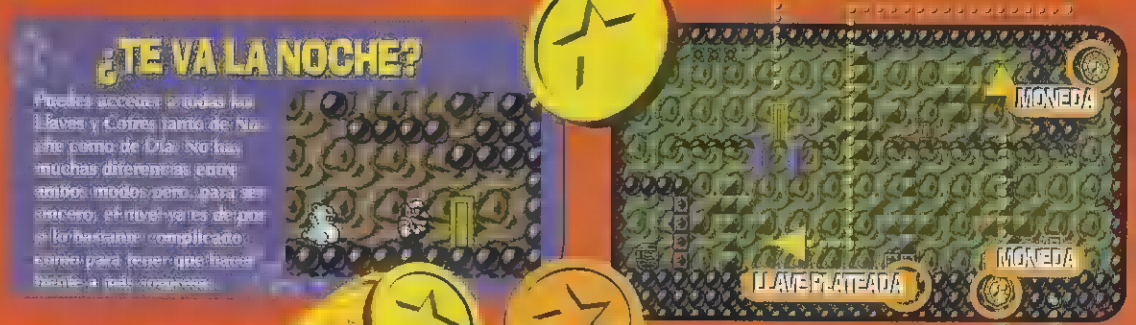
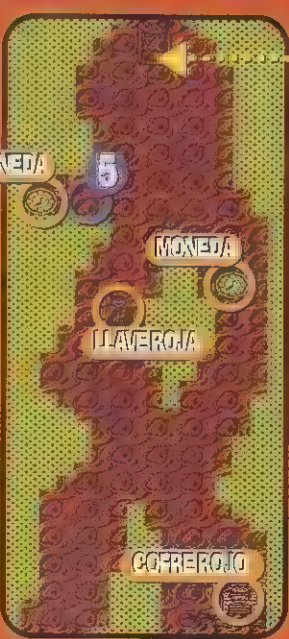
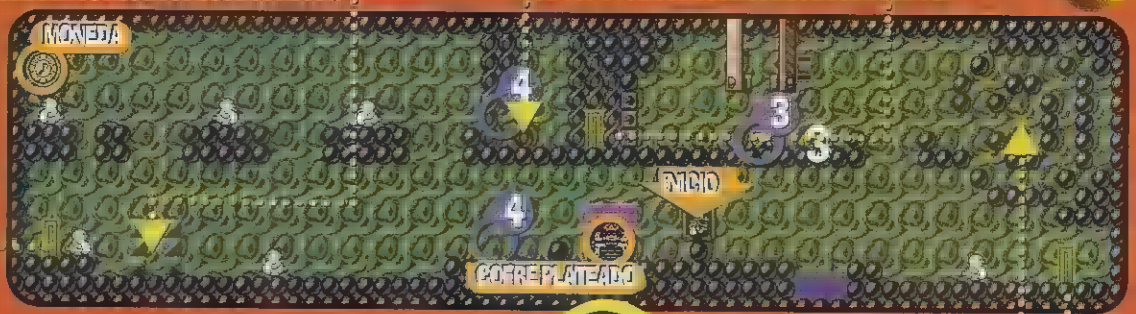
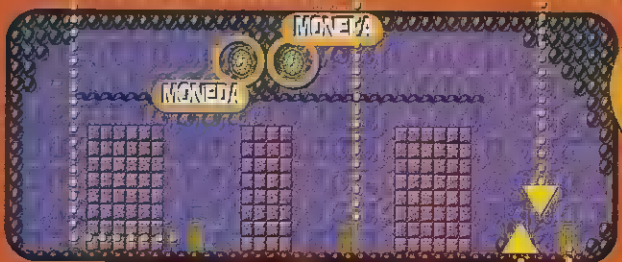
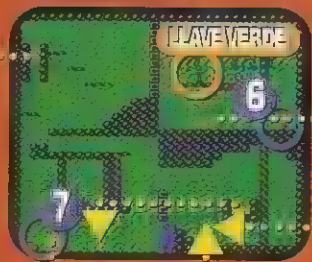
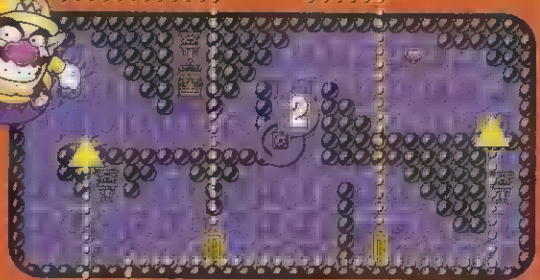


E5: UMBRAL VACIO

TESOROS DISPONIBLES

- #57 MANIVELA DE RUEDA**
Eleva la tubería en el Bosque del Miedo
- #95 LÁPIZ MOSTAZA**
Colorea los árboles en la pantalla de Breeze
- #58 BOTELLA DE SANGRE**
Llama a los Zombis en el Bosque del Miedo
- #83 GEMA CORAZÓN ROJO**

- 1 Debes que esta plataforma cargue hasta la mitad de su recorrido antes de saltar dentro del agujero.
- 2 Debes utilizar a Wario Gordo para destruir este bloque. De este modo Wario Plano no podrá acceder a la puerta de la derecha.
- 3 Este Bra-Cloom no quedará libre hasta que Wario tenga en su poder los tesoros ROJO y AZUL (#57 y #52).
- 4 Podrás apartar los extrinos círculos que bloquean el paso cuando Wario recoja el tesoro VERDE (#50).
- 5 Para hacerte con esto necesitas saltar sumamente oculta, entre en el sector con Wario Plano y planea hasta ella.
- 6 Utiliza el barril para destrozar los bloques de la izquierda (salta cuando el Súmo esté en la tienda para que no caiga).
- 7 Utiliza este barril para destrozar los bloques de la derecha (vuelve a saltar para que Súmo tampoco caiga esta vez) ¡fácil, no!



¿TE VA LA NOCHE?

Puedes acceder a todas las llaves y cofres tanto de día como de día. No hay muchas diferencias entre ambos modos pero para ser sincero, el nivel va de por sí lo bastante complicado como para tener que hacer frente a nada más.





CINCO. LA COSA SE PONE SERIA

EG: EL CRÁTER ESTE

TESOROS DISPONIBLES

- #9 GUANTE AMARILLO
Reforzador Súper Lanzamiento
- #84 GEMA DIAMANTE AZUL
- #43 PRISMÁTICOS
Muestran la manera correcta en cómo usar el objeto
- #85 ALUBIA AMARILLA

1. Lanzar un Wario en llamas puede acabar con esta Rana Grande.
2. Utiliza el cuñazo para poner patas arriba a esta Rana Grande y, a continuación, sube a la chuepa para conseguir la Llave de Plata.
3. Wario necesita el tesoro AZUL de \$5 (754) para abrir este extraño portal.
4. No podrás cruzar las llamas hasta que Wario se haga con el tesoro ROJO de \$6 (tesoro #93).
5. Wario debe lanzar el barril sobre estas placas formasy, a continuación, recogerlo en el otro lado. ¡Te hará falta un poco de práctica!
6. Esta rataga puede pasarlo cuando Wario consigue el tesoro VERDE de \$6 (tesoro #92).
7. Utiliza la Serpiente para que arrase a serpiente Wario y, a continuación, salta y destruye los bloques de fuego.



¿TE VA LA NOCHE?

Muchos niveles de Super Mario Bros. tienen un día y una noche. ¿Sabes cómo se dice? ¿Qué diferencias hay? A lo largo de estas páginas que en el interior de un volcán, te a mostrar la diferencia entre día y noche. Si es que hay que decirlo.



E7: EL BOSQUE DEL MIEDO

TESOROS DISPONIBLES

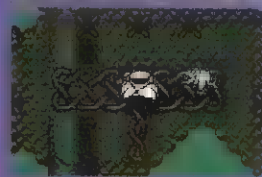
- #20 POLVERA**
Liberar al monstruo del Umbral Vacío.
- #51 LLAVE-TARJETA ROJA**
Liberar al Para-Goom del Umbral Vacío.
- #50 CONTROL REMOTO**
Quitar los círculos umbral del Umbral Vacío.
- #52 LLAVE TARJETA AZUL**
Liberar al Para-Goom del Umbral Vacío.

- 1 Valiente de Wario Zombi salta hasta aquí para descender con el aire de magia hasta la moneda que hay debajo. ¡Cautencioso!
- 2 Esta tubería no se abrirá hasta que Wario despegue el tesoro VERDE del Tesoro #58.
- 3 Los zombis no aparecen aquí hasta que Wario recoge el tesoro VERDE del Tesoro #58.
- 4 Solo Wario Zombi puede avanzar por los pinchos que custodian la llave AZUL. ¡Baja con precaución!
- 5 Avanza a saltos por la cuerda floja para llegar a la moneda.
- 6 ¡Basta de devolver! Wario Vampiro, Wario Muñecólogo y el Aspirosonido normal.
- 7 Deberás dejar caer el Martillo Boi desde la posición adecuada para lanzar la puerta.



¿TE VA LA NOCHE?

¡Es hora de ir a la cama! En este nivel y todos los demás también puedes jugar como de noche. Si decides jugar así, los enemigos se comportan de manera diferente. ¡Hay diferentes tipos de enemigos nocturnos. ¡Cuidado!



WARIO... ¡HAS LLEGADO AL BOSQUE DEL MIEDO!

W: RUINAS DEL DESIERTO

TESOROS DISPONIBLES

- #34 PERGAMINO (ARRIBA)**
Aparta el formado del Oeste
- #35 PERGAMINO (ABAJO)**
Aparta el formado del Oeste
- #100 LAPIZ ROSA**
Colorea los ladrillos de pantalla de juego
- #70 LLAMAMIENTO**
Aparta el formado del Oeste

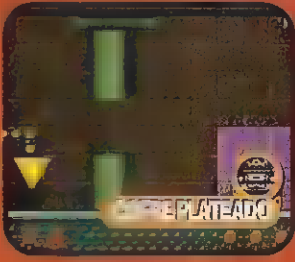
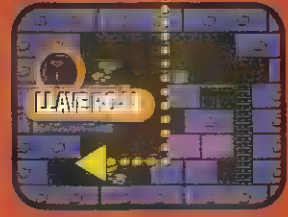
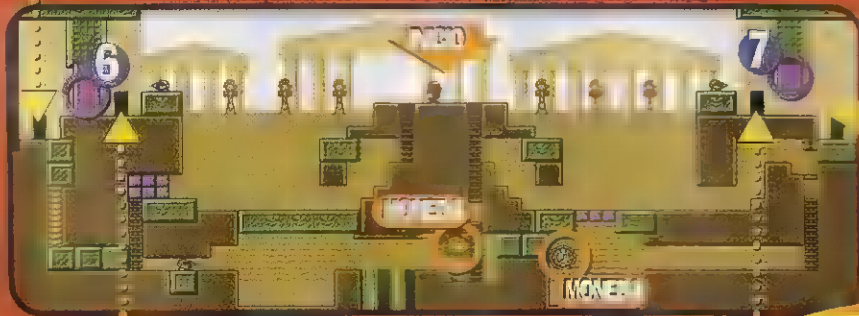
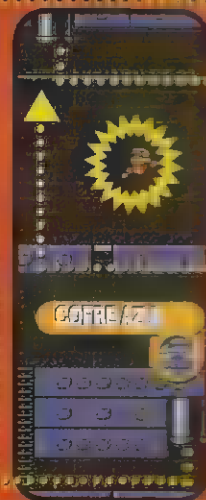
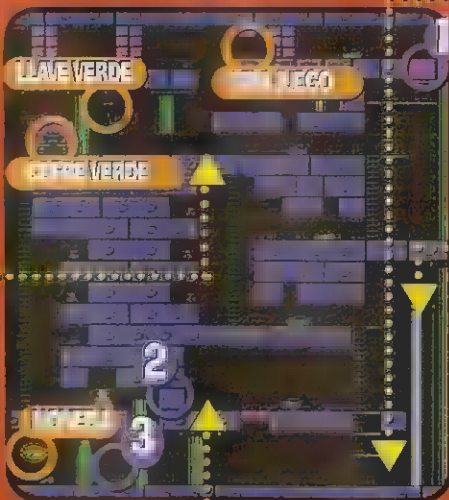


- No podrás mover el bloque hasta que Wario recoja el tesoro de PLATA de este tesoro #34.
- En realidad, estás en un Bloque de Cuerda escondido, así que utiliza la Cuerda para que Wario se deshaga de ella.
- Lanza un Paras-Goom a través de estas columnas para llegar a la moneda.
- Wario no puede abrirse camino hasta que pierdas los cordones del tesoro de PLATA #35.
- Este enemigo oculta a las plataformas del rampo, así que te permite acceder al jefe Salchicha.
- Este Bloque de Luna está ARRIBA de Noche, pero ABAJO de día.
- Este bloque de Sol está DEBAJO de noche, pero ARRIBA de día.
- Lanza al pobre Koopa Lanza a través del pared para conseguir la moneda.



¿TE VA LA NOCHE?

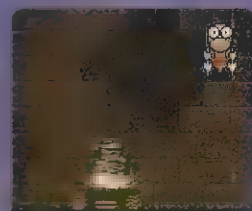
Puedes acceder tanto a las Llaves como a los Cofres de día o de noche, excepto el Cofre Rojo (Noche) y al Cofre Plata (Día). Esto es así porque Wario no puede irrumper en la entrada a través de los bloques de Sol y de Luna.



JEFE: SALCHICHA HINCHABLE

- Cuando Wario cae por primera vez en la zona, corre a la derecha para evitar el primer fatigazo de las bombas.
- Al salir, Salchicha golpea, pero si logras acertarle con las flechas que despara, nuestro héroe se convertirá en Wario hinchado y empezará a flotar como un globo.
- Cuando se tiene en picado, salta por encima y espóntalo con el cutterazo sobre su cabeza. Volará hasta lo más alto de la pantalla y dejará caer un fidele.

- Primero golpea sus flechas laterales, luego se mueve sobre la Salchicha y la continuación sobre el Fidele para evitar el primer tanto.
- Empezará a tirarse en picado, así que evita la trampa de anillos y evita también un cutterazo sobre el fidele golpeando a su pasco para anular el segundo tanto.
- Cuando el picado una vez más, machacalo después al menos una tercera vez en el pobre enemigo para escañarlo.
- Cuando haya desaparecido, asegúrate también en los bloques que hay a lo largo de la pantalla. De este modo, Wario podrá acceder al Cofre que hay debajo.



W2 BASE DEL VOLCAN

TESOROS DISPONIBLES



#12 MONO AZUL
Reforzador de Culetazo
NT, N3



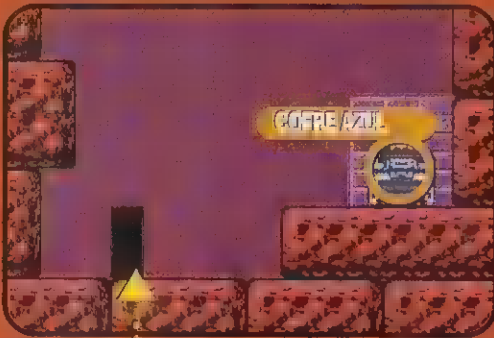
ANILLO AZUL



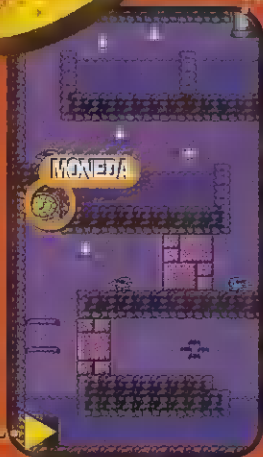
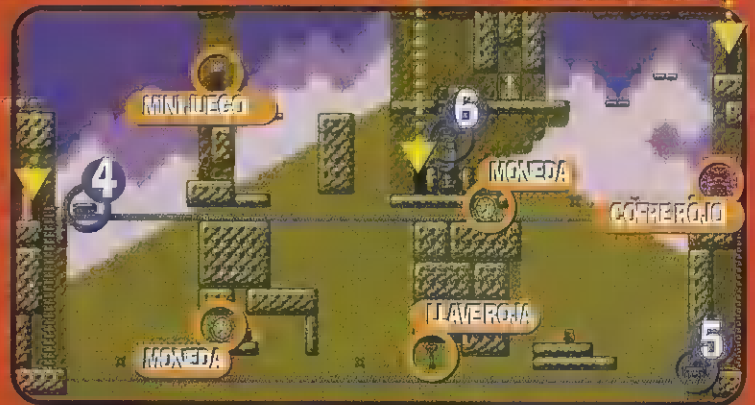
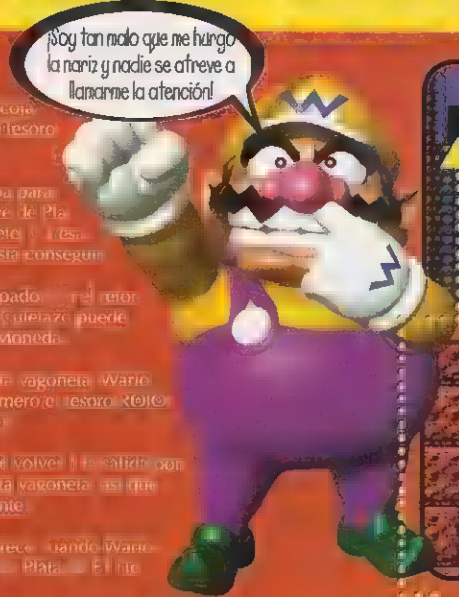
#76 CORONA
Aparta el pedrusco que bloquea el acceso al volcán



#36 COLMILLO
Aparta el pedrusco que bloquea el acceso al volcán
#38
W6, E4

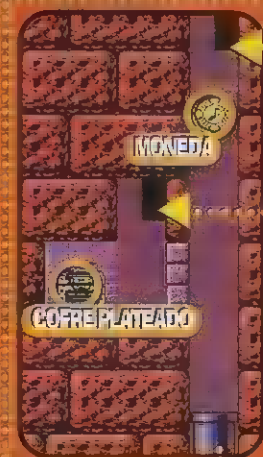


- 1 No podrás acceder a esta zona hasta que Wario recoja el tesoro KOR I de N3 (tesoro #12).
- 2 Utiliza esta rampa para acceder a la llave de Plata al sector del león y la Moneda que antes de esta conseguiremos.
- 3 Solo Wario equipado con el tutor zado del Super Culetazo puede avanzar hasta esta Moneda.
- 4 Para conducir esta vagoneta Wario debe recoger primero el tesoro Relevo de la (tesoro #76).
- 5 Wario solo puede volver a salir por mediación de esta vagoneta, así que montala adelante.
- 6 La Serpiente aparece cuando Wario recoge el tesoro Plata. El tesoro #42.



¿TE VA LA NOCHE?

Puedes acceder a todas las llaves y a todos los Cofres tanto de día como de noche. Aparte de los cabezas de lanza dormidos, apenas hay diferencia en la hora del día que elijas para explorar un nivel.



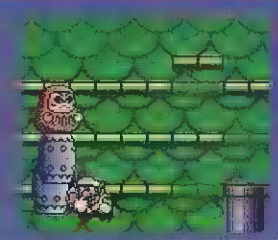
JEFE: MUÑECA MARTILLO

- 1 Cuando Wario cargue por vez primera en la zona corre toda pastilla hacia la parte izquierda de pantalla.
- 2 Si Wario recibe el impacto de los martillos, se convertirá en Wario Saltarín y golpeará el techo.

- 3 Se trata de acabar con los tres barriles, así que cuando parpadee el de abajo, agáchate y efectúa una carga.
- 4 Los otros barriles y la muñeca caerán. Súberete a su lbería, espera a que parpadee el

- 5 Ahora está a tu altura, así que esquiva los martillos que lanza y avanza para acabar con el último barril.
- 6 Empezará a moverse por toda la pantalla, metiéndose en pe-

- 7 Ahora dispones de muy poco tiempo. Corre y carga contra él para deshacerte de semejante moscón.
- 8 Descenderá un martillo desde la parte alta de pantalla, se abrirá la puerta que hay encima.



DÍA JUEGAN CON COSAS MÁS RARAS.

W3: EL ESTANQUE DE LLUVIA

TESOROS DISPONIBLES

#18 ENGRANAJE
Permite operar ascensor del norte
COMBINA CON: #19
AFECTA A: \$1

#21 ANILLO DE LA CALAVERA AZUL
Eleva Torre del Resurgir en Sur
COMBINA AFECTA A: #30
\$3

#22 VENTILADOR
Aleja viento del Sur
AFECTA A: E1

#23 LÁPIZ AMARILLO
Colorea señal la pantalla juego
COMBINA AFECTA A: #95, #97, #98, #99, #100
Mini juego Goli

1 Esta puerta (o paredadera) no aparece hasta que Wario se hace con el tesoro **PLATA** de \$2 (tesoro #77).

2 Ejecuta un Culetazo sobre los postes para hacer que suban y bajen los otros postes que hay a lado; deberás intentarlo muchas veces.

3 Esto bloquea la puerta que hay debajo hasta que Wario hira el tesoro **ROJO** de E4 (tesoro #47).

4 Un poco de natación es estratégica; uno cuantos cabezas es lo único que necesitas para conseguir las monedas que hay por aquí.

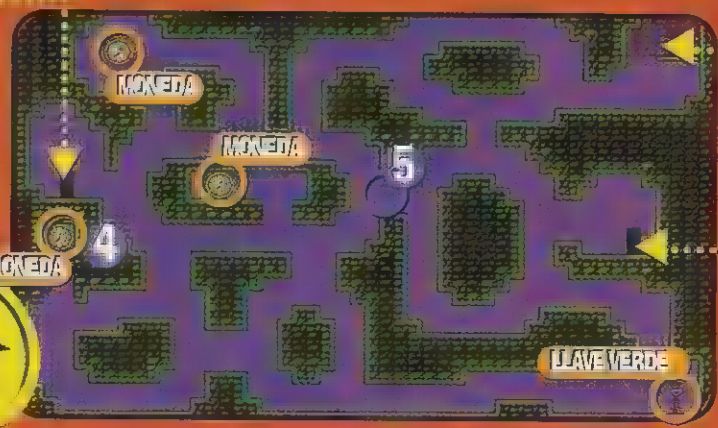
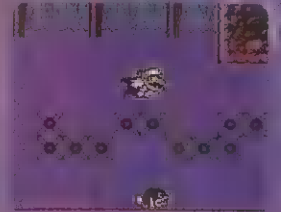
5 Aunque al principio parecen una pesadilla, las tormentas de agua pueden superarse sin grandes problemas. Paciencia.

6 Cuidado con los armustos; aparecen ocultos a cabezas de zorro esconden también pequeños agujeros en el suelo.

7 Esquiva a esos kneumos para que no tengas que andar retrocediendo todo el

¿TE VA LA NOCHE?

Puedes acceder a todas las llaves. Con los de este nivel tanto de noche como de día. Aparte de la diferencia de gráficos, no notarás otros cambios.



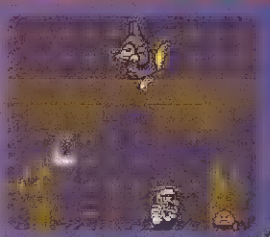
JEFE: MAGO ZORRO

1 Cuando Wario entre por primera vez en la zona, procura colarse debajo del Zorro; resulta más fácil esquivar sus proyectiles.
2 Si la bomba o el hechizo Wario quedará hipnotizado; notará fuera de

zona (dashaz lo arrojado para volver).
3 Para esquivar sus hechizos, agáchate o salta por encima.
4 En la continuación, lanzará una bola pinchos; tócala.

5 Golpea la criatura para que se caiga; la pared y hay para parar donde está. Zorro, cuesta dar con la posición y el ángulo adecuados).
6 Invocará dos hechizos más; luego saltará otra bola. Espe-

ra a que la criatura asome; vuelve a enviarla al Zorro.
7 Invocará dos hechizos más; déjale ir otra bola pinchos (esta bola) así que repite el proceso.
8 Cuando haya muerto, tendrás acceso al cofre que hay abajo.



W4: CAOS EN LA CIUDAD

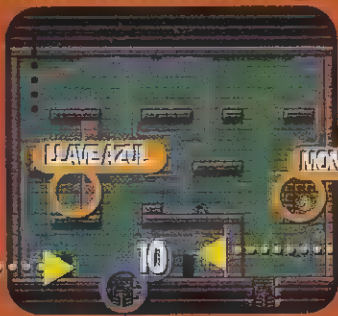
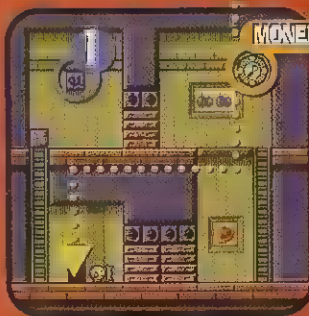
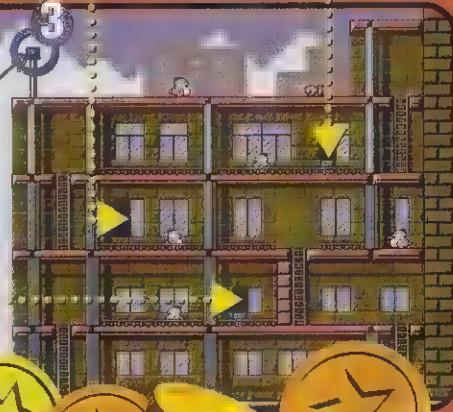
TESOROS DISPONIBLES

- #19 RUEDA DENTADA**
Hace funcionar el ascensor del Norte.
COMBINA: N4
AFECTA: S1
- #2 CAJA DE MÚSICA AZUL**
Liberar la figura escondida del Templo.
COMBINA CON: #1, #3, #4, #5
AFECTA: N4, N5
- #65 OJO DORADO**
Abre la puerta "Serpiente" en la Torre del Resurgir.
COMBINA CON: #18
AFECTA: N4
- #42 COMIDA DE PULPO**
Hace que Octopj irrumpa por las barreras.
AFECTA: N4, W5

- Este interruptor elevará/bajará los relojes de la sala principal.
- Este bloque los controla los interruptores de los sensores adyacentes.
- Lánzate por esta polea para llegar al Corredor de Plata.
- Lanza un anillo-donut como la pared para recoger la Moneda que hay adentro.
- Los bloques móviles están arriba, utiliza el Hornillo para saltar por la ventana.
- Este interruptor acciona los ventiladores del tramo anterior.
- Este interruptor eleva/desciende los bloques móviles.
- Wario necesita el Retorzador (cabeza) para recoger el tesoro PLATA de #21 para machacar este bloque.
- Utiliza el hornillo si quieres cruzar por esta ventana.
- Los ventiladores no funcionarán hasta que Wario recoja el tesoro VERDE de #19 (tesoro #44).

¿TE VA LA NOCHE?

Puedes recoger todas las Llaves y todos los Cofres tanto de día como de noche. Como sucede en otros niveles, la diferencia apenas se nota.



JEFE: CONEJO FUTBOLISTA

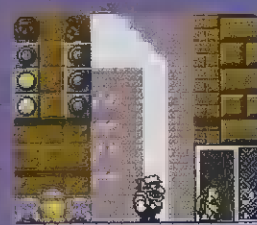
- Aleja-te del espacio que hay frente a la portería justo ahí saltará el Conejo la primera vez.
- Si Wario resulta aptista el Conejo chutará la portería y marcará gol.
- Espera a que el Conejo aterrice, salta sobre su cabeza para convertirlo en pelota y mientras está en el aire, véle por para marcar gol.
- consigue tres goles, serás expulsado.
- Espera a que el Conejo aterrice, salta sobre su cabeza para convertirlo en pelota y mientras está en el aire, véle por para marcar gol.

forma más fácil de marcar consiste en acabar con el portero Tortuga. Para ello realiza una carga.

- Repite el proceso para anotar tu segundo gol!
- La tercera vez es más difícil meter

el conejo en la red. Pero con paciencia, lograrás el tercer gol. ¡eso es todo!

- Cuando el Conejo haya perdido el partido, la Tortuga se convertirá en una plataforma flotante. Wario podrá acceder al cofre que hay arriba, es como ganar el título de Campeones.



QUE WARIO ESTÁ AL FRENTE DE LA REVUELTA...

W5: BAJO LAS OLAS

TESOROS DISPONIBLES



#47 DETONADOR

Acciona las bombas en algunos niveles.
Afecta a: S5, E4, E4



#94 LÁPIZ ROJO

Colorea la puerta en pantalla de juego.
Combina con: #95, #96, #97, #98, #99, #100
Afecta a: Mini juego «Golf»



#40 TUBO DE ENSAYO ROJO

Los bloques «51» se hundirán.
Combina con: #39
Afecta a: N3, W5

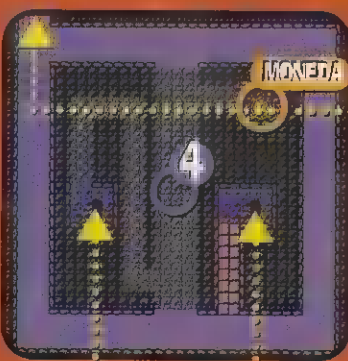
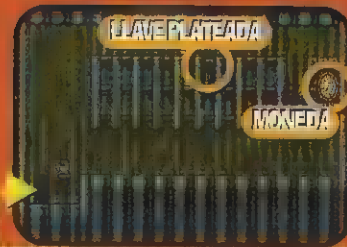
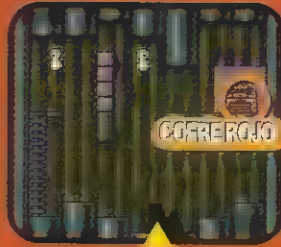


#81 GEMA CLUB VERDE

- 1 Para que el Octop se haga mayor y quepa por aquí, Wario necesita el tesoro «AZUL» (W5, Tesoro #42).
- 2 Wario no puede llegar aquí abajo sin el retorcido Super Natación (tesoro «VERDE» (N3)).
- 3 Estos bloques «51» bajarán cuando Wario recoja el tesoro «VERDE» (W5, Tesoro #40) o el tesoro «AZUL» (S5, Tesoro #49).
- 4 En túnel está escondido, pero lo hemos sombreado para que puedas seguir avanzando.
- 5 Tan sólo Wario Heli lo puede conseguir; esta moneda se resista por lo anchos en perfil más valiosas.

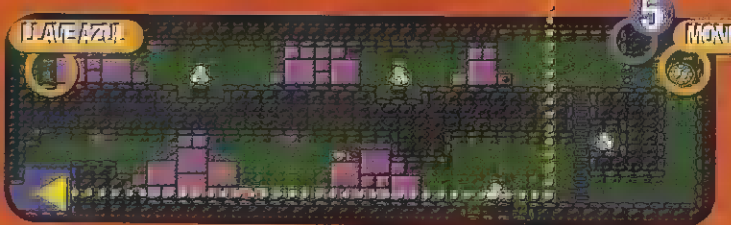
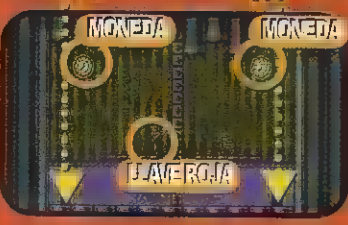
- 6 Utiliza esta polea para tirar del Corro de Plata y hacerte con el tesoro vez por todas.
- 7 Te costará horros superar estos pinchos. Por si las moscas, GUARDA antes la partida.
- 8 Deberás transformarte en Wario Heli para atravesar este túnel.

¿Dónde están mis manguitos? Es que no sé nadar, ¿pasa algo?



¿TE VA LA NOCHE?

Puedes acceder a todas las Llaves y Cofres tanto de día como de noche. Como ya habrás adivinado, es indiferente la hora del día que elijas para hacerte con el tesoro.



¡Ya está bien de tanto paseito y tanta tontería! Ponte las pilas y acaba con el Jefe del Templo.

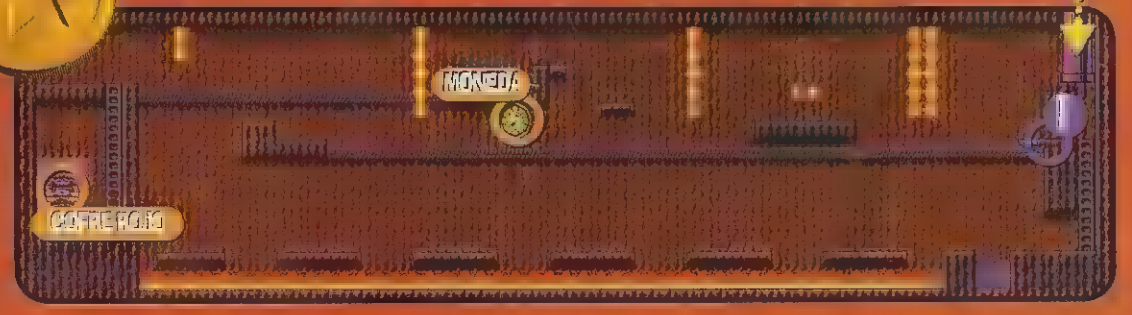
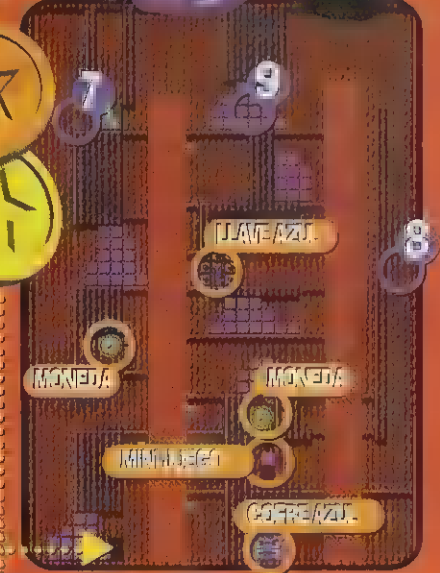


W6: EL CRÁTER DESTE

TESOROS DISPONIBLES

- #66 OJO AZUL (IZQUIERDA)**
Abre la puerta frontal en la Torre del Resurgir.
COMBINA CON: #67
AFECTA A: #8
- #86 ESPADA**
- #49 LADRILLO**
Libera el globo por encima de las Nubes.
#56
- #82 GEMA ESPACIAL AMARILLA**

- Sube a la vagoneta para viajar hasta el carro Rojo (deberás saltar sobre la segunda vagoneta para cruzar el camino).
- Necesitas el reforzador de Super Guetazo (tesoro de PLATA #53) para cruzar por aquí.
- Puedes lanzarte por aquí con un Guetazo para conseguir la moneda, pero no es la ruta correcta que conduce al Carro de Plata.
- Las llamas se extinguirán cuando Wario disponga del tesoro ROJO (#56 #49).
- El barril se desintegrará cuando Wario recorra el tesoro AZUL (#45).
- Para llegar hasta el Carro Plateado, deberás utilizar el Wario Estirado para atravesar los bloques que hay al borde.
- Agarra este barril y tiralo al nivel inferior para destrozar los bloques que rodean a la llave Azul.
- Crea un camino de culetazos para bajar hasta aquí y acceder a la llave de la Mina de Oro.
- Busca las tabas con los COCOS estos bloques antes de utilizar el Wario Estirado para llegar hasta el puente.
- Estos saltos son muy complicados, utiliza el Salto de Patro y GUARDA el juego cuando lo hagas.



¿TE VA LA NOCHE?

Puedes recoger todas las llaves y cofres tanto de día como de noche. Sin embargo, es mejor decidirte por un día ya que te ves obligado a saltar por encima de los jefes, algo que resulta mucho más difícil si están durmiendo.

JEFE DEL TEMPLO: PAYASO GIGANTE

1 Cuando Wario entre en la zona estará atrapado, quedate en el centro y prepárate para saltar.

3 Wario con sus grandes manos no habrá una segunda oportunidad, se habrá acabado el juego.

2 Después de intentar agarrarte, soltará su puño. Salta por encima y ejecuta un Culetazo para derribarlo sobre el suelo.

4 Recoge el puño y lanzalo hacia arriba (o saltá y lanzalo) hacia su nariz. Primer golpe.

5 Ahora utilizará un sistema algo diferente anterior, te resultará más fácil esquivarlo.

6 Repite el proceso como antes, machaca su puño, recógelo y tiraselo a la nariz.

7 Volviera a cargar con un nuevo ataque. ¡Ten cuidado!

8 Como antes, salta sobre el puño, machácalo, recógelo y lanzaselo.

9 Utiliza la misma técnica para conseguir el cuarto y último golpe. ¡Ya has completado el juego!



TODO EN UN BOLSILLO

¿Tienes una GBC y no sabes a qué jugar? No te preocupes. Nosotros te echamos un cable...

10 PIN BOWLING PROBLEMA Un simulador monótono con poco que ofrecer. 54%	BALLISTIC PROBLEMA Puzzles giratorios con reglas un tanto complicadas. 75%	BUGS AND LOLA PROBLEMA Plataformas aceptable con personajes de la Warner. 70%	CENTIPEDE PROBLEMA Una conversión poco acertada de un clásico de las recreativas. 45%	DISNEY: DINOSAURIO PROBLEMA Rol con los dinosaurios y los primates de la piel. 75%			
720 PROBLEMA Divertida reconversión de una antigua recreativa. 72%	ANTZ INFOGRAMES Un plataforma indicado para los fans de la película. 75%	BARBIE: AVENTURA SUBMARINA MATE. MEDIA Minijuegos sobre cuñeros ideales para los peques. 70%	BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3 PROBLEMA Versión en color del clásico Bugs con pocos añadidos. 64%	CHASE HQ: SECRET POLICE METRO 3D Versión de un juego de los 80 de persecución de coches. 50%	DISNEY: TARZAN PROBLEMA Fantástico título con el que te sentirás un rey de la selva. 84%		
ALADDIN PROBLEMA Un clásico plataformas plagado de ingenio. 88%	ARMY MEN PROBLEMA Decente shooter con un sistema de control inadecuado. 76%	BARÇA MANAGER 2000 PROBLEMA Fantástico simulador de fútbol y gestión deportiva. 80%	BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 4 PROBLEMA Mejores gráficos, pero se parece demasiado al anterior. 65%	CONKER'S POCKET TALES MATE. BAJO Una aventura que mejora a medida que lo juegas. 86%	DISNEY: TOY STORY 2 PROBLEMA Muy jugable, pero demasiado corto. Una lastima. 55%		
ALFRED'S ADVENTURE PROBLEMA Saltos y retos de la pata de un superpollo. 70%	ASTERIX EN BUSCA DE IDEFIX INFOGRAMES Un plataformas que sobresale del resto por su originalidad. 90%	BASS MASTERS CLASSIC PROBLEMA Todos los secretos al descubierto. Aburrido. 50%	BUST-A-MOVE 4 ACCIÓN Acción recreativa ideal para la Game Boy. Genial. 85%	CRAZY BIKERS PROBLEMA Fantástica jugabilidad e incluso un editor de circuitos. 82%	DOGZ PROBLEMA Como Catz, sólo que con perros como mascotas. 55%		
ALL STAR TENNIS '99 PROBLEMA Interesante simulador con mucha variedad de modos. 77%	ASTEROIDS ACCIÓN Versión en color del clásico matamarcianos. Curioso. 72%	BATMAN OF THE FUTURE PROBLEMA Un beat 'em up muy jugable aunque poco imaginativo. 78%	CAESAR'S PALACE 2 PROBLEMA Adéntate en este casino virtual. No tienes nada que perder. 79%	CROC PROBLEMA Un juego con pocas sorpresas. Te ocupará poco tiempo. 62%	DRAGON WARRIOR MONSTERS PROBLEMA El mejor clon de Pokémon. Muy entretenido. 88%		
AUSTIN POWERS/DR. EVIL PROBLEMA Minijuegos aburridos. Sólo para jugadores muy peques. 45%	BATTLESHIP PROBLEMA El hundir la flota en versión de bolsillo y mecanizada. 74%	CARL LEWIS ATHLETICS 2000 PROBLEMA Olimpiadas para poner a prueba tus dedos. Divertido. 86%	PATO LUCAS: NEGOCIOS PATOSOS INFOGRAMES ¡Por fin: un plataformas para GB imaginativo! 82%	DRIVER INFOGRAMES Rápido, salvaje y divertido. Te enganchará. 92%			
AZURE DREAMS PROBLEMA Ingenioso juego al estilo Pokémon con una jugabilidad excelente. 80%	BATTLETANK PROBLEMA Destrucción masiva con un buen arsenal a tu disposición. 78%	CARMAGEDDON PROBLEMA Demasiado complicado y salvaje con gráficos feos. 49%	DROPZONE PROBLEMA Clon de Defender muy acertado. Destruyelo todo. 82%	BILLY BOB'S HUNTING 'N' FISHERY PROBLEMA Un simulador de pesca extraño. Sólo para aficionados. 52%	CASPER PROBLEMA El famoso fantasma en un plataformas muy común. 58%	DEJI VU 1 AND 2 PROBLEMA Aventuras y desventuras de un detective privado. 79%	DUKE NUKEM PROBLEMA Fantástico shooter plagado de armas y variedad. 88%
BLASTER MASTER: ENEMY BELOW PROBLEMA Un shooter de la vieja escuela con gráficos muy malos. 79%	CATWOMAN PROBLEMA Es como una peli de Batman sin Batman. Desaconsejable. 43%	DISNEY: LA BELLA Y LA BESTIA MATE. BAJO Un título con mini juegos al estilo de Mario Party. 80%	EARTH WORM JIM: MTTG PROBLEMA El héroe gusano baja el listón en la versión portátil. 61%	BUBBLE BOBBLE ACCIÓN Mala conversión de uno de los juegos favoritos de todos. 50%	CATZ PROBLEMA Una mascota virtual para GB. Un Tamagotchi gratuito. 55%	DISNEY: A BUG'S LIFE PROBLEMA Una licencia Disney muy poco aprovechada. 56%	ECW Hardcore Revolution ACCIÓN Wrestling la Game Boy para un juego de lucha. 50%



TODO EN UN BOLSILLO

JIM HENSON'S MUPPETS
PROGEN
 Quédate con los telebichos de la tele. Son mejores.
42%



MARBLE MADNESS
PROGEN
 Presentación y sonido buenos, pero jugabilidad mala.
58%

MORTAL KOMBAT 4
PROGEN
 Las famosas peleas se pasan a tu bolsillo sin acierto.
47%

EVIL KNEIVEL
PROGEN
 Un juego genial. Lástima de las controles.
70%

EL DORADO
UN SOFT
 Simple aunque tiene guardadas sorpresas que lo elevan.
72%

JOUST DEFENDER
PROGEN
 Una conversión perfecta del típico matamarcianos.
85%

LEGEND OF THE RIVER KING
INTERMIO
 Un brillante mezcla de RPG y juego de pesca. ¡Lanza la caña!
93%

MARIO GOLF
INTERMIO
 Un simulador espléndido compatible con la versión de N64.
93%

MS PAC MAN
ACCLAIM
 Versión con licito del famoso come-cocos.
73%

FIFA 2000
EA
 No es la mejor versión de la famosa serie.
49%

GOLF
INTERMIO
 El abuelo de los juegos de golf portátiles. Clásico.
63%

EL LIBRO DE LA SELVA
UN SOFT
 Unos de los mejores gráficos que has visto en GB.
75%



LA MÁSCARA DEL ZORRO
UN SOFT
 Banderas resuelve sus problemas en la versión de bolsillo.
78%

MTV SPORTS: SKATEBOARDING
PROGEN
 Carreras en monopatín sin ningún aliciente.
55%

F1 RACING CHAMPIONSHIP
UN SOFT
 Un simulador muy detallado y realista. Fabuloso.
84%

GRAND THEFT AUTO
PROGEN
 Una ambiciosa conversión de un título de PC.
81%

KIRBY'S DREAM LAND
INTERMIO
 Pídele que no sea en color, pero es un título genial.
91%

LINKS AWAKENING: ZELDA
INTERMIO
 Una de las joyas para tu Game Boy. Precioso.
97%

MEN IN BLACK
INTERPLAY
 Uno de los peores juegos para Game Boy que encontrarás.
38%

NASCAR CHALLENGE
PROGEN
 Medice juego de carreras de coches.
48%

FORMULA ONE 2000
PROGEN
 Bueno, aunque no consigue llevarse el primer puesto.
76%

HOT WHEELS STUNT TRACK DRIVER
PROGEN
 Mániceras muy divertidas para uno o dos jugadores.
76%

KIRBY'S PINBALL LAND
INTERMIO
 El antepasado monocrómico de Pokémon Pinball.
88%

LOGICAL
SUNSOFT
 Está construido sobre una idea genial, pero el resultado...
57%

METAL GEAR GHOST BABEL
PROGEN
 Siglo y acción de primera. Debe estar en tu colección.
94%

NBA JAM
ACCLAIM
 Entrenidos partidos dos contra dos.
68%

GEX: DEEP COVER GECKO
PROGEN
 Una de las mejores incursiones videojuegiles del lagarto.
74%

HOLLYWOOD PINBALL
PROGEN
 Tiene muchos tableros, aunque casi todos son aburridos.
45%



LOONEY TUNES: ALERTA MARCHIANA
PROGEN
 Una mezcla de Pokémon y Zelda con personajes Warner.
90%

MICKEY'S RACING ADVENTURE
INTERMIO
 Fantástico juego de carreras al estilo Mario Kart.
85%

NBA PRO '99
PROGEN
 Gráficos poco definidos pero muy jugable.
74%

GODZILLA: THE SERIES
EA
 Gráficos gigantes, pero jugabilidad pequeña.
65%

INTERNATIONAL TRACK & FIELD
KONAMI
 Diversión para dos jugadores en estado puro. Magnífico.
83%

KLAX
PROGEN
 Un puzzle llegado de los tiempos de Atán.
76%

LOONEY TUNES: VENGANZA MARCHIANA
PROGEN
 Secuela con pocas variaciones pero más aventuras.
90%

MICRO MACHINES TWIN TURBO
PROGEN
 Dos juegos en uno. A cual mejor.
82%



JEREMY MCG SUPERCROSS 2000
ACCLAIM
 Una versión de dos ruedas de Micro Machines. Divertidísimo.
78%

KLUSTER
PROGEN
 Complicado intento de emular a Tetris.
50%

LOONEY TUNES
PROGEN
 Clásico plataforma entretenido de jugar.
74%

MISSILE COMMAND
ATARI
 Un juego muy antiguo muy poco actualizado.
46%

ODDWORLD ADVENTURES
EA
 Un consejo: busca algo mejor con lo que jugar.
45%

KNOCKOUT KINGS
EA
 Peleas rápidas y divertidas. Uno de los mejores títulos de GB.
82%

LUCKY LUKE
PROGEN
 Gráficos de lujo, pero el juego es demasiado fácil.
81%

KONAMI GB COLLECTION VOL.4
EA
 Adaptación de cuatro juegos con gráficos de la vieja escuela.
80%

MADEN NFL 2000
EA
 Divertido si conoces las reglas de este deporte.
72%

MISSION: IMPOSSIBLE
PROGEN
 Conviértete en un espía de primera.
79%

ODDWORLD 2
PROGEN
 Las mismas aventuras, solo que en color.
55%

KONAMI GB COLLECTION VOL.3
KONAMI
 Otros cuatro juegos clásicos: dos buenos y dos malos.
78%

MAGICAL TETRIS CHALLENGE
PROGEN
 El mejor puzzle se refuerza con la compañía de Disney.
90%

MONTEZUMA'S RETURN
PROGEN
 Un juego de los 80 puesto a punto para la GB.
71%



PACMAN
ACCLAIM
 Excelente clásico con un mini juego al estilo Tetris.
86%



¡Ni se te ocurra puntuar mal mi juego o te las verás conmigo!

TOMO EN UN BOLSILLO

RUGRATS: TOTALLY ANGELICA



65%

TIGER WOODS PGA TOUR 2000



63%

PITFALL: BEYOND THE JUNGLE



63%

RAMPAGE WORLD TOUR



46%

SHANGHAI POCKET



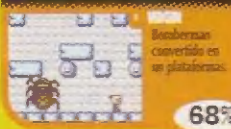
78%

TOCA



91%

POCKET BOMBERMAN



68%

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR



62%

LOS PITUFOS



65%

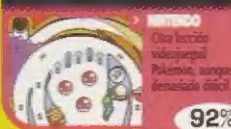
TOM AND JERRY



59%

Mi próximo juego será un shooter simiesco...

POKéMON PINBALL



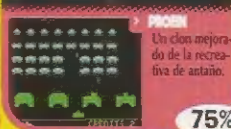
92%

RAYMAN



85%

SPACE INVADERS



75%

TOMB RAIDER



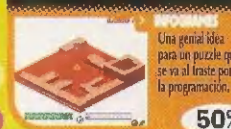
93%

TUROK 2: SEEDS OF EVIL



73%

WETRIX



50%

POKéMON ROJO/AZUL



93%

READY 2 RUMBLE BOXING



59%

SPACE STATION SILICON VALLEY



60%

TONKA RACEWAY



66%

TUROK 3



85%

POKéMON AMARILLO



94%

ROADSTERS



52%

SPEEDY GONZALES



59%

TONY HAWK'S PRO SKATER



59%

ULTIMATE PAINTBALL



47%

WORMS ARMAGEDDON



76%



Me apasiona Elvis. Be ba bu la...

SPY VS SPY



85%

TOONSYLVANIA



77%

V-RALLY EDITION '99



75%

WWF ATTITUDE



77%

STAR WARS EPISODE I RACER



89%

TOP GEAR RALLY



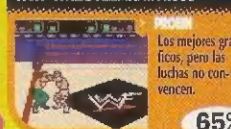
75%

WACKY RACES



90%

WWF WRESTLEMANIA 2000



65%

PUCHI CARAT



82%

RONALDO V-FOOTBALL



78%

STREET FIGHTER ALPHA



79%

TOP GEAR RALLY 2



86%

WARIO LAND 2



92%

X-MEN: MUTANT ACADEMY



62%

QUEST FOR CAMELOT



71%

RUGRATS: THE MOVIE



73%

SUPER MARIO BROS DX



97%

R-TYPE DX



93%

RUGRATS: TIME TRAVELLER



72%

TETRIS DX



95%

TUROK: RAGE WARS



87%

WCW MAYHEM



71%

YODA STORIES



52%

GAME BOY COLOR

12.990
12.490

CLEAR PURPLE
PURPLE BERRY RED
LIME GREEN
TEAL

ADAPTADOR CORRIENTE C. MAIL

990

BATERÍA + ADAPTADOR CORRIENTE Centro MAIL

2.190

CABLE CONEXIÓN Centro MAIL

1.190

GAME BOY CÁMARA AMARILLA

3.990

GAME BOY PRINTER

9.490

LUPA + LUZ Centro MAIL

990

MALETÍN DE VIAJE Centro MAIL

1.590

SAFARI KIT

4.990

ABEJA MAYA 2: AV. PAIS MULTICOLOR

5.990
5.490

ALADDIN

5.995
5.490

ARMY MEN AIR COMBAT

6.490
5.990

ARMY MEN SARGE'S HEROES 2

6.490
5.990

ARMY MEN 2

6.490
5.990

BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF JOCKER

5.990
5.490

BUST-A-MOVE MILLENIUM

4.990
4.490

CANNON FOLDER

5.990
5.490

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001

6.490
5.990

CHICKEN RUN

6.490
5.990

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

5.990
5.490

DEADLY SKIES

5.990
5.490

DINOSAUR

5.995
5.490

DONKEY KONG COUNTRY

6.990
6.490

EL DORADO

5.995
5.490

EL LIBRO DE LA SELVA

5.995
5.490

F1 RACING CHAMPIONSHIP

5.990
5.490

INSPECTOR GADGET

5.990
5.490

INTERNATIONAL KARATE 2000

5.990
5.490

INTER. SUPERSTAR SOCCER 2000

5.900
5.490

LA GRAN AVENTURA DE LOS PITUFOS

5.990
5.490

LAURA

5.990
5.490

LOS PICAPIEDRA BURGER TIME BED ROCK

6.490
5.990

LUCKY LUKE DESPERADO TRAIN

5.990
5.490

MICROMACHINES

6.490
5.990

MTV SPORTS SKATEBOARDING

6.490
5.990

NBA JAM 2001

5.990
5.490

PATO DONALD CUAC ATTACK

5.995
5.490

PERFECT DARK

6.990
6.490

POKÉMON AMARILLO

5.990
5.490

POKÉMON PINBALL

5.990
5.490

POKÉMON TRADING CARD

5.990
5.490

POP & POP

5.990
5.490

POWER RANGERS LIGHT SPEED

6.490
5.990

RAINBOW SIX

5.990
5.490

SAN FRANCISCO RUSH 2049

6.490
5.990

SPIDER-MAN

6.490
5.990

THE GRINCH

5.990
5.490

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

6.490
5.990

TOM & JERRY: ROEDOR AL RESCATE

5.990
5.490

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

6.490
5.990

X-MEN: MUTANT WARS

6.490
5.990

- A CORUÑA**
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 2981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carcedo, 13 2981 599 288
- ALICANTE**
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12, Av. Gran Vía s/n 2965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 2965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2, Edif. Fuster-Jupiter 2966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 2965 467 959
- ALMERÍA**
Almería Av. de la Estación, 14 2950 260 643
- BALEARES**
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezaclay y Nat, 11 2971 720 071
• C.C. Porlo Pi-Centro • Av. I. Gabriel Roca, 54 2971 405 573
Ibiza C/ Via Púnica, 5 2971 399 101
- BARCELONA**
Barcelona
• C.C. Glories, Av. Diagonal, 280 2934 860 064
• C.C. La Maquinista, C/ Ciudad Asunción, s/n 2933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 2934 126 310
• C/ Santis, 17 2932 966 923
Badalona
• C/ Soladit, 12 2934 644 697
• C.C. Montigalá, C/ Olot Palme, s/n 2934 655 876
Barberá del Vallés C.C. Barcinon, A-18, Sal. 2 2937 192 097
Manresa C.C. Olímpia, L. 10, C/ A. Guimera, 21 2938 721 094
Mataró
• C/ San Cristóbal, 13 2937 960 716
• C.C. Mataró Park, C/ Esteban, 5 2937 586 781
- BURGOS**
Burgos C.C. de la Plata, Local 7, Av. Castilla y León 2947 222 717
- CÁCERES**
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe, 18 2927 626 365
- CADIZ**
Jerez C/ Marimanta, 10 2956 337 962
- CASTELLÓN**
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 2964 340 053
- CÓRDOBA**
Córdoba C/ María Cristina, 3 2957 498 360
- GIRONA**
Girona C/ Emili Grahit, 65 2972 224 729
Figueras C/ Morella, 10 2972 875 256
- GRANADA**
Granada C/ Recogidas, 90 2958 266 954
Motril C/ Nueva, 44, Edif. Radiovisión 2958 600 434
- GUIPÚZCOA**
San Sebastián Av. Isabel II, 23 2943 446 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 2943 636 293
- HUELVA**
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 2959 253 630
- JAÉN**
Jaén Pasaje Maza, 7 2953 258 210
- LA RIOJA**
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 2941 207 833
- LAS PALMAS DE G. CANARIA**
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2, 2928 418 216
• P/ de Chl, 309 2928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 2928 817 701
- LEÓN**
León Av. República Argentina, 25 2967 219 084
Ponferrada C/ Dr. Fleming, 13 2987 429 430
- MADRID**
Madrid
• C/ Preciados, 34 2917 011 480
• P/ Santa María de la Cabeza, 1 2915 278 225
• C.C. La Vaguada, Local T-038, 2913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local 13, Av. Guadalupe, s/n 2917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 55 2918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 2916 813 538
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior 2916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 2916 374 703
Mostoles Av. de Portugal, 8 2916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 2917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 2916 662 411
- MÁLAGA**
Málaga C/ Almansa, 14 2952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 2952 463 800
- MURCIA**
Murcia C/ Pasos s/ Santiago, s/n 2968 294 704
- NAVARRA**
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 2948 271 806
- PONTEVEDRA**
Vigo C/ Elduayen, 8 2986 432 682
- SALAMANCA**
Salamanca C/ Toro, 64 2923 261 681
- STA. CRUZ DE TENERIFE**
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 2922 293 063
- SEGOVIA**
Segovia C.C. Almuzara, Local 21, C/ Real, s/n 2921 463 462
- SEVILLA**
Sevilla
• C.C. Los Arcos, Local B-4, Av. Andalucía, s/n 2954 675 223
• C.C. Pza. Armas, Local C-38, Pza. Legión, s/n 2954 915 604
- TARRAGONA**
Tarragona Av. Catalunya, 8 2977 252 945
- TOLEDO**
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Vienna, 2 2925 285 035
- VALENCIA**
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 2963 804 237
• C.C. El Salar, Local 32A - C/ El Salar, 16 2963 339 619
- VALLADOLID**
Valladolid C.C. Avenida - P/ Zorrilla, 54-56 2983 221 828
- VIZCAYA**
Bilbao Pza. Arriquirar, 4 2944 103 473
- ZARAGOZA**
Zaragoza
• C/ Antonio Sargenis, 6 2976 536 156
• C/ Cádiz, 14 2976 218 271

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de enero.

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 9 0 2 1 7 1 8 1 9



EXIT